

大張正己 画集

ロボ魂

—ROBOT SOUL—



まずは今回の画集の出版にあたって、画稿やイラストの掲載を許可していただいた各版権元さんと担当の方にお礼を申し上げます。今回は集められるだけの画稿を可能な限りすべて集めました。原画しかないものや解像度の低いものもありますが、楽しんでいただければ嬉しいです。

スタジオG-1 NEO代表 大張正己



003

勇者エクスカイザー



060

戦え!! イクサー1



070

Z.O.E



004

太陽の勇者ファイバード



061

魔法騎士レイアース



071

戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー



010

伝説の勇者ダ・ガーン



062

機動戦士ガンダム F91



072

戦国魔神ゴーショーグン
宇宙戦士バルディオス



014

勇者特急マイトガイン



063

機動戦士ガンダム ZZ



073

銀装騎攻オーディアン
マシンロボ クロノスの大逆襲



020

勇者警察ジェイデッカー



064

無敵超人ザンボット 3



074

超重神グラヴィオン



022

黄金勇者ゴルドラン



065

無敵鋼人ダイターン 3



090

超重神グラヴィオンツヴァイ



024

超獣機神ダンクーガ



066

真ゲッターロボ



096

機動戦士ガンダム AGE (絵コンテ)



040

獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ



067

マシンカイザー



104

スーパーロボット大戦 OG ジ・インスペクター



048

機甲戦記ドラグナー



068

ゲッターロボシリーズ
マシンガーシリーズ



112

スーパーロボット大戦 OG クルセイド



058

破邪大星ダンガイオー



069

カードファイト!! ヴァンガード



114

スーパーロボット大戦 OG 外伝



122

大張正己インタビュー



130

原画集

**EXKISER** 勇者エクスカイザー

『勇者エクスカイザー』は当時、忙しかったこともあって雑誌などのイラストを手がける機会がなかったので、初めて描かせてもらった時は嬉しかったですね。大河原さんのデザインは立体を把握しやすいので非常に描きやすく素晴らしいです。



FIGHBIRD 太陽の勇者ファイバード

勇者シリーズのロボットを描く時に気をつけているポイントは、地球製のものと、宇宙からやってきたものでディテールや手の表情などを変える、ということなんです。地球製だとややディテール多めにするとか。

太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX版促キャンペーン用イラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX1 BOXイラスト(パナダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ

robot soul



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX2 BOXイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ

robot soul



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX1 インナージャケットイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ

ageot soul



太陽の勇者ファイバード メモリアルボックス BOXイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ



太陽の勇者ファイバード BRAVE-BOX2 インナージャケットイラスト(バンダイビジュアル) 太陽の勇者ファイバード ©サンライズ



伝説の勇者ダ・ガーン BRAVE-BOX2 BOXイラスト(ハンドバイジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

robot soul



伝説の勇者ダ・ガーン メモリアルボックス BOXイラスト(バンダイビジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

robot soul



伝説の勇者ダ・ガーン DVD版促キャンペーン用イラスト 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

Legend of the Braves

■ DA-GARN 伝説の勇者ダ ガーン

DVD-BOXのジャケット用に描いたダ・ガーンXは、大河原邦男先生のデザインとタカラのトイを参考にして描いています。大河原先生が描かれた、アニメ作画用に線を減らしていない画稿を基本に、トイの立体やギミックを取り入れて細部にディテールをアレンジしているんです。ポーズは「プレストアースバスター」の発射シーンがモチーフですね。

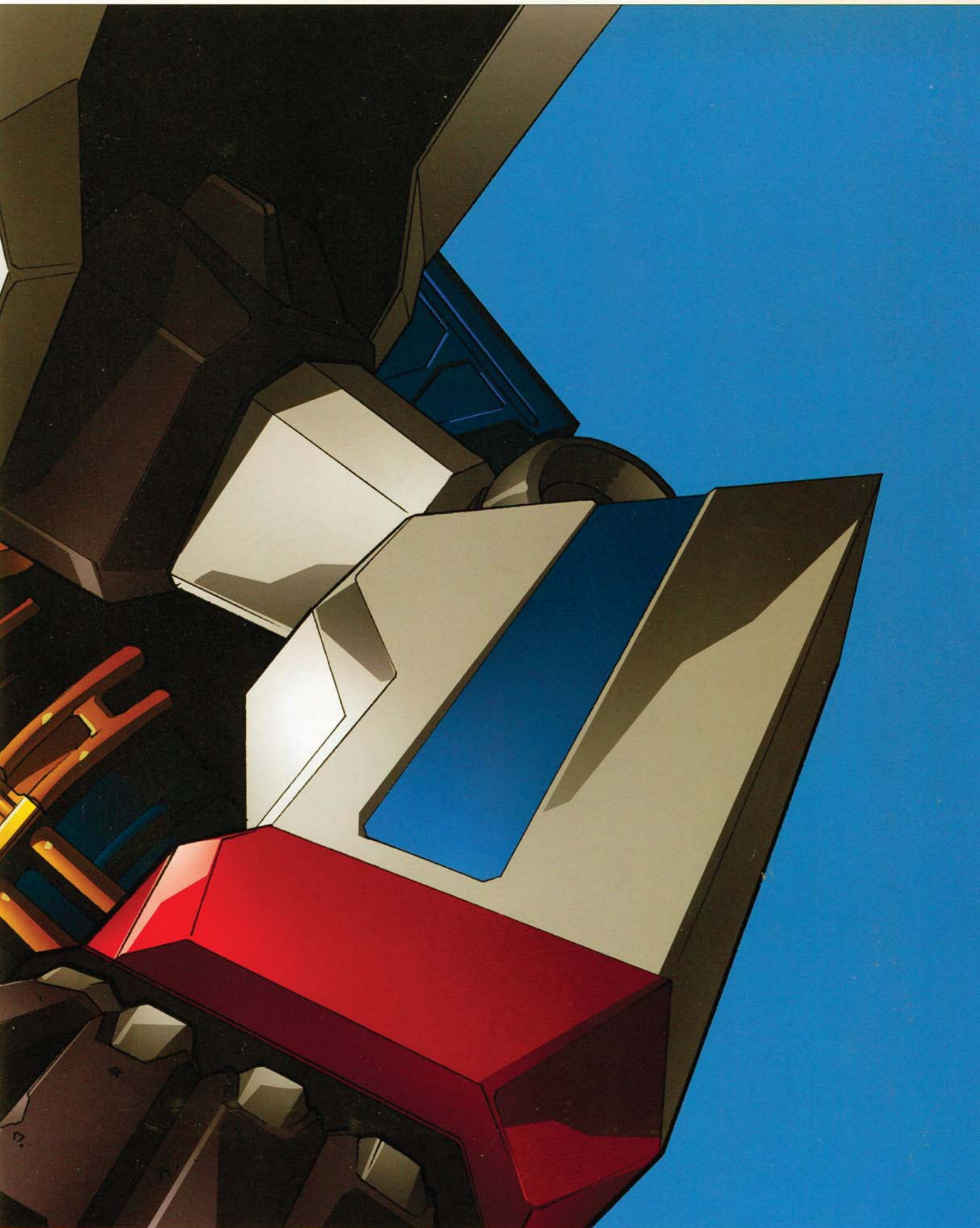


伝説の勇者ダ・ガーン BRAVE-BOX1 BOXイラスト(バンダイビジュアル) 伝説の勇者ダ・ガーン ©サンライズ

■ MIGHTGAINE 勇者特急マイトガイン

マイトガインは、タカラのトイを参考に描いています。特に口コモライザーの部分など。実際に商品として立体になったイメージは強烈ですから、それを絵にも反映させることで相互に魅力が増しますよね。『太陽の勇者ファイバード』あたりからはトイの方にもアニメ作画のプロポーションがフィードバックされてスタイルもよくなってきたし、商品をいかにカッコ良く見せるかといった点が確実に進歩したと思います。





勇者特急マイトガイン DVD-BOX BOXイラスト(ビクターエンタテインメント) 勇者特急マイトガイン ©サンライズ



最小変形マイトガイン(スタジオハーフアイ) / 最小変形ブラックマイトガイン(スタジオハーフアイ) 勇者特急マイトガイン ©サンライズ

gundam soul

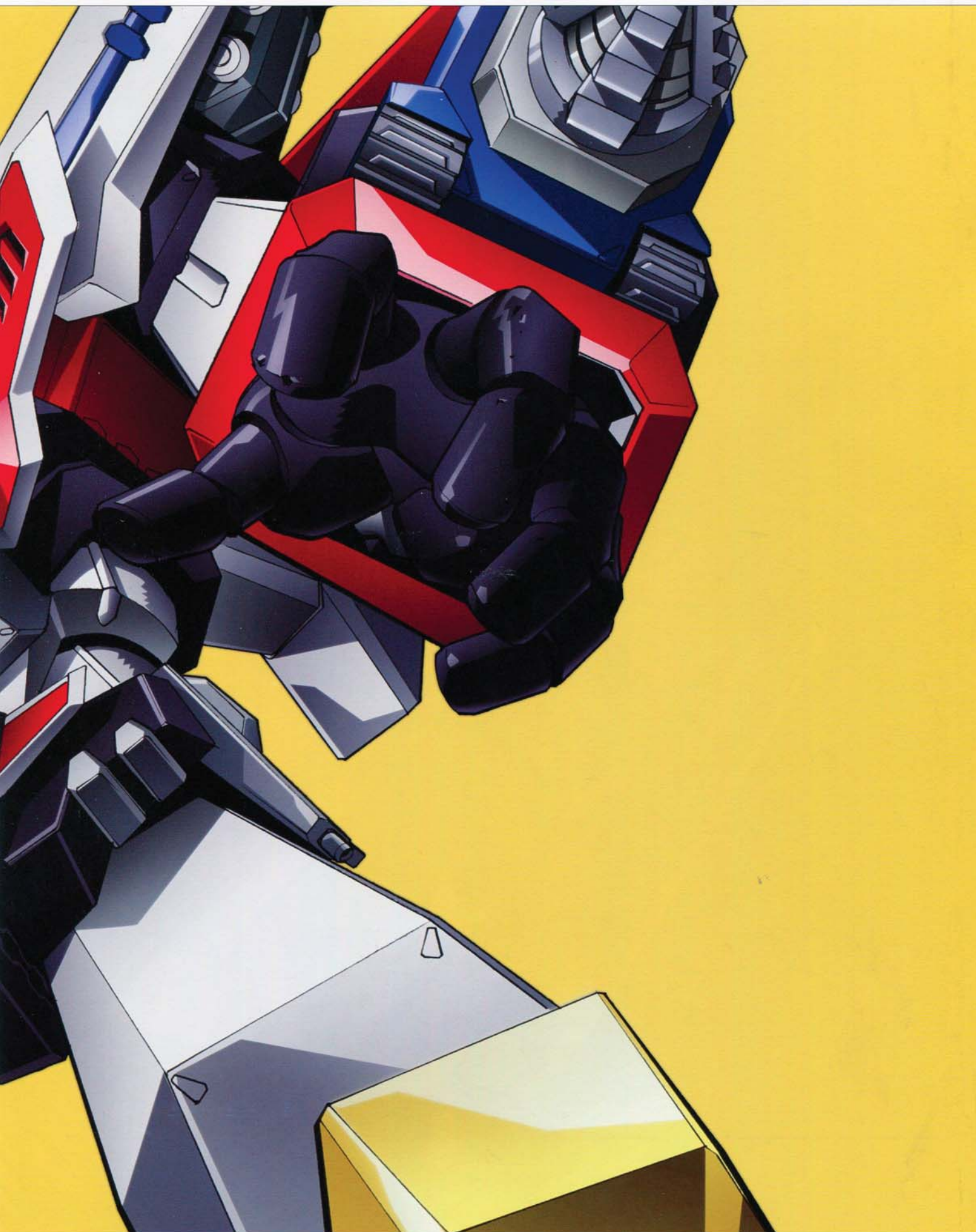


このイラストたちは、ガレージキット用パッケージアートです。
ですから、製品のパーツ分割などを参考に描いています。ア
ニメの作画もそうですが、いかにトイをカッコ良く見せる
か、ということに気をつけて描いています。



グレートマイトガイン・パーフェクトモードも、大河原先生のデザインと立体(トイ)を元にして描きました。胸のジョイントの部分などはトイのパーツ形状をそのまま反映させています。





勇者特急マイトガイン DVD-BOX II BOXイラスト(ビクターエンタテインメント) 勇者特急マイトガイン ©サンライズ





勇者警察ジェイデッカー DVD-BOX I BOXイラスト(ビクターエンタテインメント) 勇者警察ジェイデッカー ©サンライズ

■ GOLDRAN 黄金勇者ゴルドラン

ゴルドランは、地球で造られたものではないということもあって、ロボットなのに「丸い指」というのが印象的でした。このイラストでもそれを強調するように意識しました。全体が金色なので、それらしく見えるように、特殊効果で仕上げることを前提として面そのものに影を入れる描き方を試しました。



黄金勇者ゴルドラン メモリアルボックス BOXイラスト(バンダイビジュアル) 黄金勇者ゴルドラン ©サンライズ

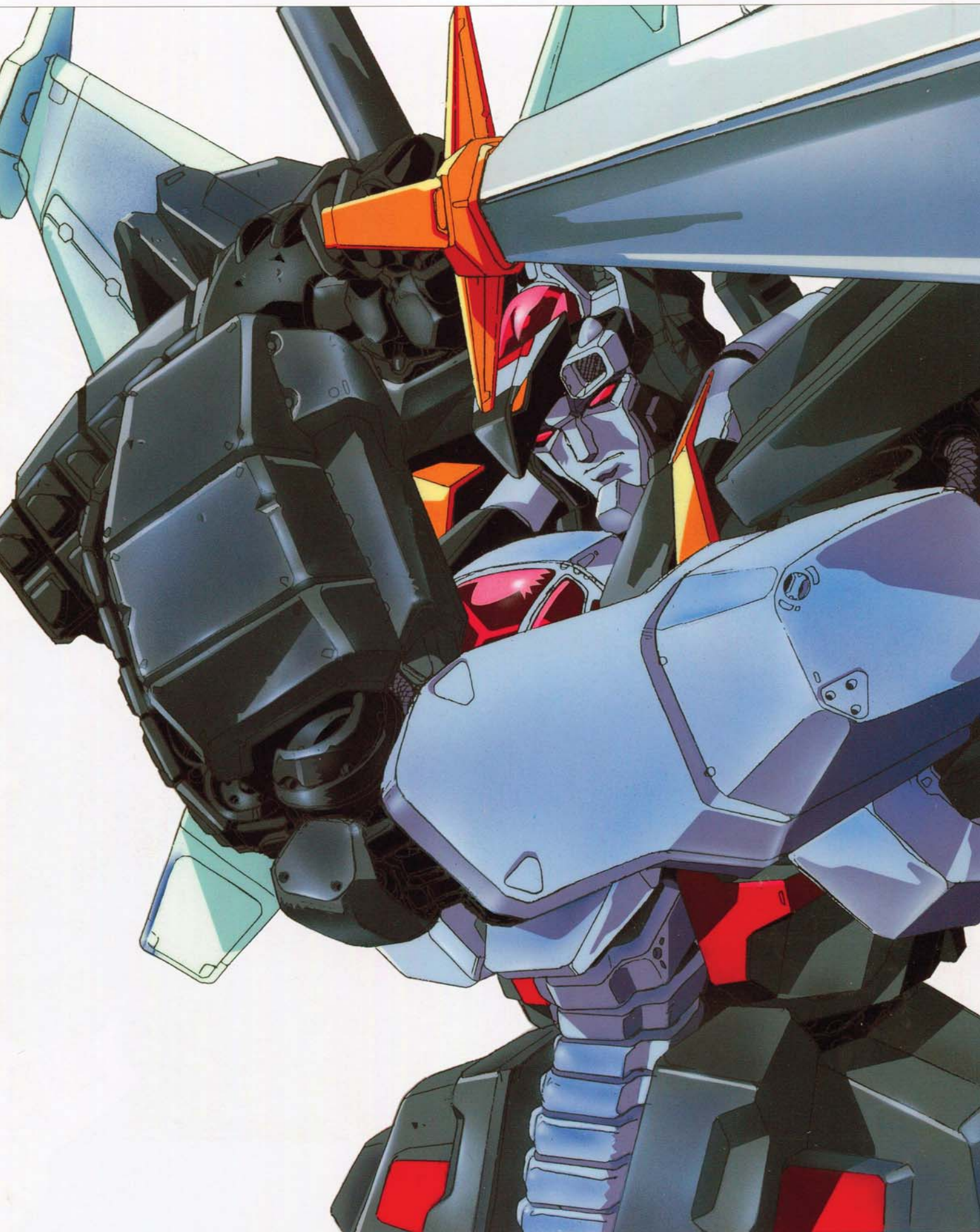
robot soul





超獣機神ダンクーガ 獣戦機BOX PART1 (LD) BOXイラスト (パナディスプレイアル) 超獣機神ダンクーガ © PRODUCTION REED 1985

ngod soul



超獣機神ダンクーガ 獣戦機BOX PART2(LD) BOXイラスト(パンダビジュアル) 超獣機神ダンクーガ © PRODUCTION REED 1985



超獣機神ダンクーガ COMPLETE BOX① BOXイラスト(ハンダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ © PRODUCTION REED

超獣機神ダンクーガ





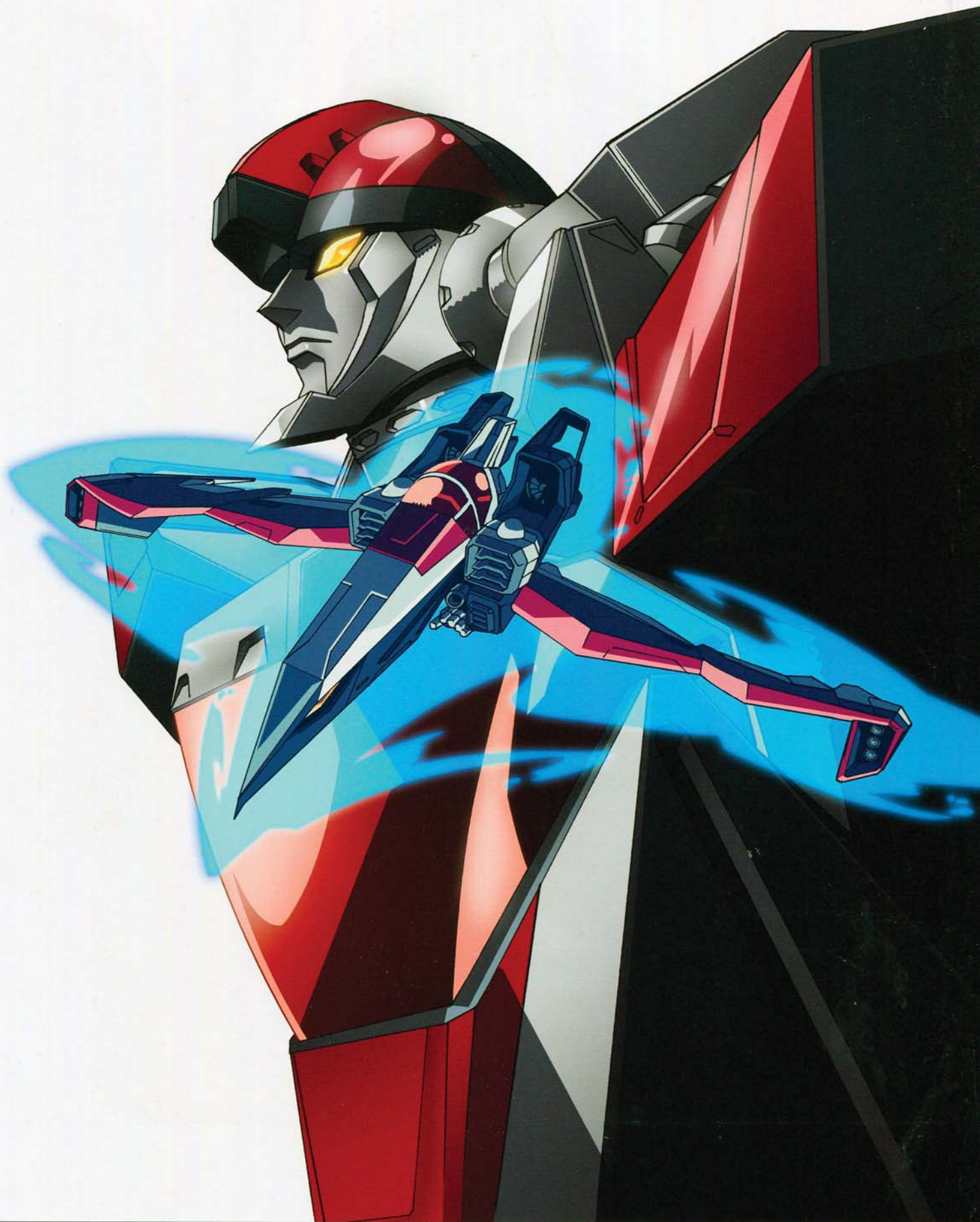
DANCOUGA 超獣機神ダンクーガ

Blu-ray BOXのダンクーガは、自分のテイストを思い切り出していたDVD-BOXの時と違って、平井久司さん(※編集注:当時は“平井寿”名義)による元々の設定画のイメージを踏襲して描きました。原点に立ち返る、というイメージですね。

超獣機神ダンクーガ Blu-ray Disc BOX1 BOXイラスト(パブリシティ) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

gundam soul





超獣機神ダンクーガ Blu-ray Disc BOX1 インナージャケットイラスト(パナダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED.1985

ngent Soul

p.30～33のBlu-ray単発ジャケットでは、それぞれのヒューマノイドモードをキャラクターっぽく描いています。イーグルファイターは少年っぽくしてみたり、ビッグモスはロシア系のイメージで鼻柱を太く、ランドクーガーは女性っぽい感じを強調するような感じで。ちなみにビースト形態で並んでいる絵(p.42～43)は、旧作のレコードジャケットへのオマージュです。





超獣機神ダンクーガ Blu-ray Disc BOX2 インナージャケットイラスト(バンダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

groot soul



超獣機神ダンクーガ Blu-ray Disc BOX1 インナージャケットイラスト(パンダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

ROBOT SOUL



DVD版宣伝キャンペーンイラスト(バンダイビジュアル) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

egg 01 soul







ダンクーガのイラストを描く時は、意識的に新しい要素を入れてみたりします。DVD-BOXのジャケットイラストで黒騎士の乗るブラックウイングとの合体を考えたのもそのひとつです。ダンクーガは作品としては終わっていますが、たとえば『スーパーロボット大戦』シリーズなどで取り入れられて活躍したら嬉しいじゃないですか。ダンクーガに関しては新作をやってみたい、という気持ちもありますけどね。





アグレッシブマテリアルファイル(一迅社) 超獣機神ダンクーガ ©PRODUCTION REED 1985

road soul



番組キービジュアル ※キャラクター: 只野和子 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

gundam soul







「獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ」 オリジナル・サウンドトラック(パラダイスリゾート/ウイント) 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

paradis soul



「獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ」 DVDジャケット第1巻(ポニーキャニオン) 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

gundam soul



「獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ」 DVDジャケット第2巻(セガ) ※キャラクター:只野和子 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

agost soul



「獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ」 DVDジャケット第3巻(セガ) 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

gundam soul



「獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ」 DVDジャケット第6巻(セガ) 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ ©藤原忍/ダンクーガ ノヴァ製作委員会

ngn soul





■ DRAGONAR 機甲戦記ドラグナー

これはマックスファクトリーのMAX合金用パッケージとして描いたイラストです。アニメ本編の中では結局ダガーが使われなかったのが残念だったので、イラストでフィーチャーしました。



MAX合金 ドラグナーI 機甲戦記ドラグナー ©創造・サンライズ



機甲戦記ドラグナー DVD MEMORIAL BOX BOXイラスト (ハンダイビジュアル) 機甲戦記ドラグナー ©創通・サンライズ



機甲戦記ドラグナー メモリアルボックス1 (LD) BOXイラスト (バンダイビジュアル) / 月刊ニュータイプ (角川書店) 機甲戦記ドラグナー © 創通・サンライズ

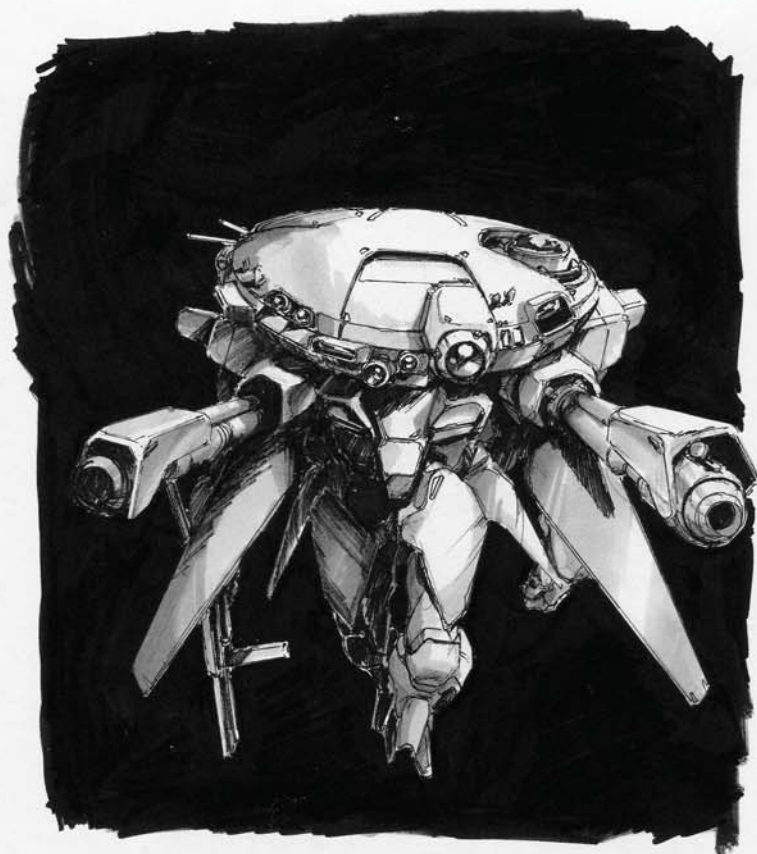




robot soul



ムックの表紙(NEWTYPE 100% COLLECTION)のイラストは、編集部の方から「極限までアレンジしてくれ」とオーダーされて描いたものなんです。余談ですけど、ドラグナーの本編は1回だけ作画監督をやらせてもらいました。当時は『破邪大星ダンガイオー』などで忙しかつたので、残念ながら正式な仕事はその機会だけになってしまいましたが、実は名前は出していないのですがギルガザムネのカットを描いたことがあります。後輩の仕事の手伝いで、どここのシーンかは忘れちゃいましたけどね(笑)。







このDVDジャケットは、平野俊弘(現・俊貴)さんが山根まさひろさんにこの絵を持って行って「カッコイイでしょ?」って言ってくれたらしくて、それを聞いた時はすごく嬉しかったですね。



破邪大星ダンガイオー (DVD) ジャケットイラスト (パナダイビジュアル) 破邪大星ダンガイオー ©AIC・EMOTION



『戦え!!イクサー1』のOVAシリーズは、当時「凄」といわれていた原画マンを集めて製作した作品で、気合いの入りが違いました。お金を出して買ってもらうものだから、という意識もあったし、なによりTVシリーズと違って作画に好きなだけ枚数が使えたからね。二十歳そここの時期でしたけど、あの時は「やり切った。出し切った」という思いがありました。







このイラストは、サンライズからの要望でなぜかマッシュマーになりました。自分ではZZガンダムを描かせてもらえる、
 と思ってたんですけど(笑)。でも富野由悠季監督に褒めていただいた、と聞いて嬉しかったです。



右ページ、ダイターン3のイラストは販促用にバンダイビジュアルが用意したイラストカードですね。『無敵鋼人ダイターン3』は数あるロボット作品で一番好きです。一度、LDのジャケットのお話をいただいたことがあるんですが、好きすぎて恐れ多くて逆に描けなかったですね。当時は。亡くなられた鈴置洋孝さんの声も大好きでした。そんなこともあって、バンダイから超合金魂が出て喜んだのを覚えています(笑)。



DVD版宣伝キャンペーンイラスト(バンダイビジュアル) 無敵鋼人ダイターン3 ©創通・サンライズ

robot soul

OVA『マジンカイザー』は、レイアウトを切った段階まで参加してんですけど本編の作画はやってなくて、右ページのイラストが初めてちゃんと描いたものになります。ちなみに『ゲッターロボ』はロボットアニメのOPの中で一番に好きな曲です。あの曲に合わせて映像作りたいくらい！



DVD販促用キャンペーンイラスト(パンダイビジュアル) 真(チェンジ!!)ゲッターロボ 世界最後の日 © 1998 永井豪・石川賢/ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会



DVD版促用キャンペーンイラスト(パンダイビジュアル) マジンカイザー ©2001・2003永井豪/ダイナミック企画・光子力研究所

robot soul



ダイナミックプロさんには遊びに行ったり、毎年新年会にも呼んでいただいているんですけど、残念ながらダイナミック作品をやらせていただいたことがないんですね。永井先生には初めて遊びにお邪魔した時に『マジンガーZ対暗黒大將軍』のLDジャケットにサインをいただいたんですが、これは家宝です。また、石川賢先生のフットライトで下から光を当ててロボットが暗く、目だけが光っている、という構図には影響を受けています。

右ページ『カードファイト!! ヴァンガード』のカードイラストですが、業界内でもヴァンガードファイターが多くて、このカードを持ってきて「サインしてください」と言われることも多いです(笑)。

©永井豪・石川賢/ダイナミック企画





『Z.O.E』のオービタルフレームのデザインはカッコイイですね。人間の骨格と違っているのもポイントです。このイラストを描いた時、実は肩を骨折していた時だったんですけど、同じ掲載書籍に安彦良和さんも描かれると聞いて、「これは頑張らねば!」と気合いで仕上げました。





戦国魔神ゴーショーグン DVD-BOX (パイオニアLDC) 戦国魔神ゴーショーグン ©PRODUCTION REED 1981 宇宙戦士バルディオス DVD-BOX1 (パイオニアLDC) 宇宙戦士バルディオス ©PRODUCTION REED 1980

robot soul



GRAVION 超重神グラヴィオン

『超重神グラヴィオン』はそろそろ10周年になる作品ですが、当時は“総合エンターテインメント”なロボット物を目指して作っていました。でも、ガチのバトルを望む声もあって、バランスを取るのに苦労した記憶があります。歌手の影山ヒロノブさんと綿密にやり取りしてOPや合体シーンの曲作りを一緒にできたのも楽しかったです。







超重神グラヴィオン 第2巻(メディアファクトリー) ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

超重神



パチスロ「超重神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会



超重神グラヴィオン 第3巻(メディアファクトリー) ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

ngood soul







超重神グラヴィオンコンプリート(メディアファクトリー) ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

GRAVION



超重神グラヴィオンツヴァイ DVD外箱BOXジャケット ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

age of soul





パチスロ「超重神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

robot soul

このイラストは、大河原先生へのオマージュで先生のデザインテイストを盛り込んだイメージで、マスク部分をアレンジして描きました。勇者的な要素も意識しています。





超重神グラヴィオン 第5巻(メディアファクトリー) ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

great soul





パチスロ「超重神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

gundam soul





パチスロ「超重神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

angel soul



超重神グラヴィオンツヴァイ DVD外箱BOXジャケット ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

ROBOT SOUL



高达魂



コンプリートDVD BOX描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

Blu-ray BOXのジャケットイラストですが、この時はメタリック仕様の印刷だったので、それを意識した仕上げをやらしてもらったつもりで画面を構成しています。自分のイラストはいつも、スタジオの伊藤由紀子さんに彩色してもらって、特殊効果の村上宣隆さんに仕上げてもらっています。これはもうチームといってもよくて、お2人は自分にとってなくてはならない存在で感謝しています。

グラヴィオンは自分の監督作品ということもあってイラストの点数も多いのですが、人間の顔をしているので、その時の絵の内容やキャラクターの捉え方で顔が変わる点も描いて面白いです。そんなところにもぜひ注目してください。





Blu-Ray BOX描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

root soul



超重神グラヴィオン企画書イラスト ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 /
 バチスロ「超重神グラヴィオン」描き下ろし ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会 ©2004大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオンツヴァイ製作委員会

angel soul



キービジュアル キャラクター：うのまこと ©2002大張正己・赤松和光・GONZO / グラヴィオン製作委員会

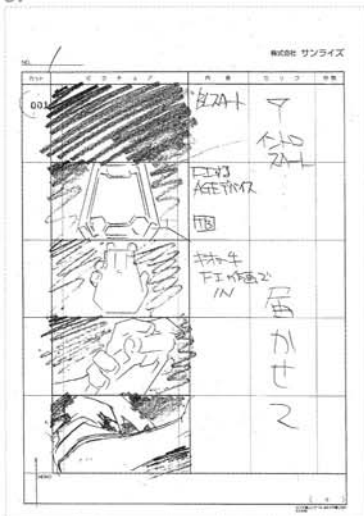
report soul



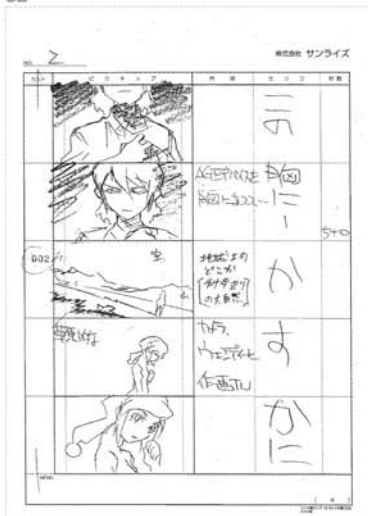
GUNDAM AGE OPENING: 3 STORYBOARD

機動戦士ガンダム AGE キオ編オープニング 絵コンテ

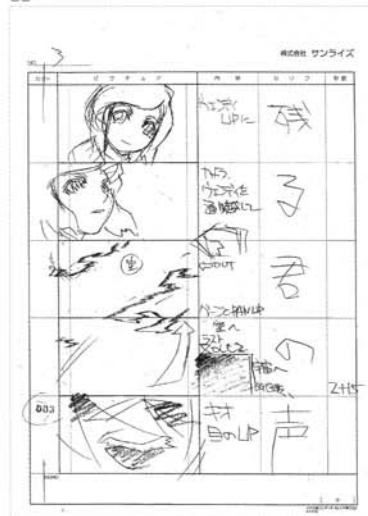
01



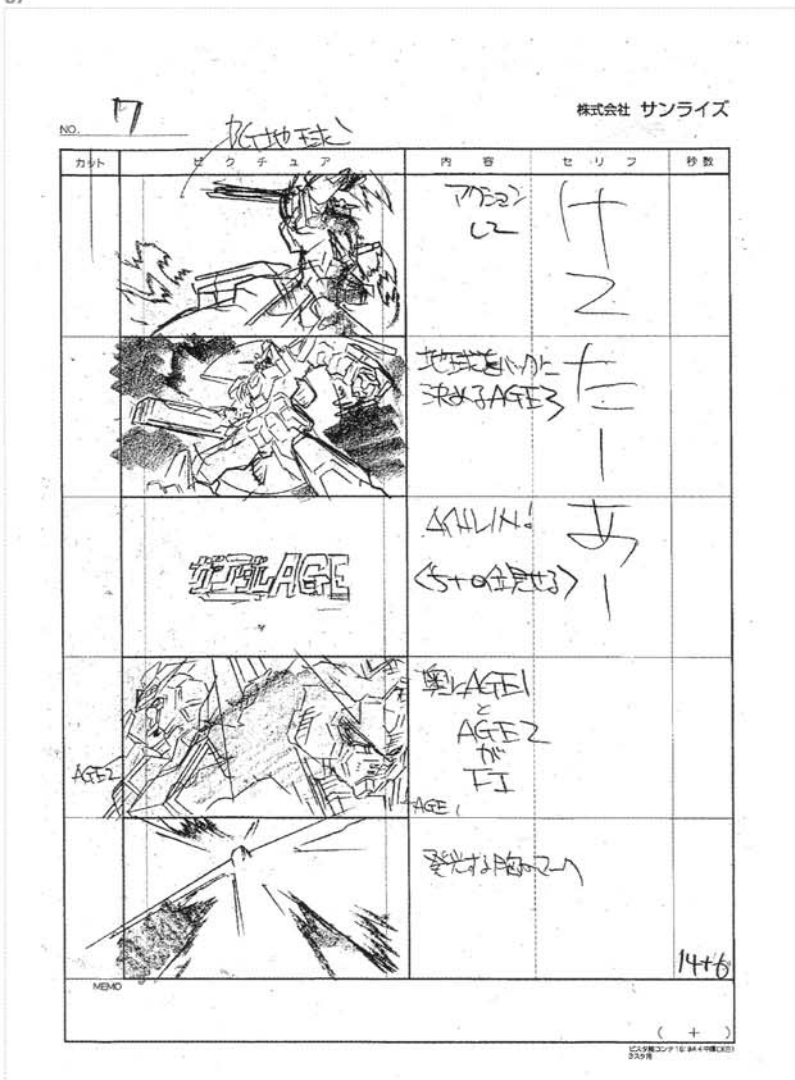
02



03



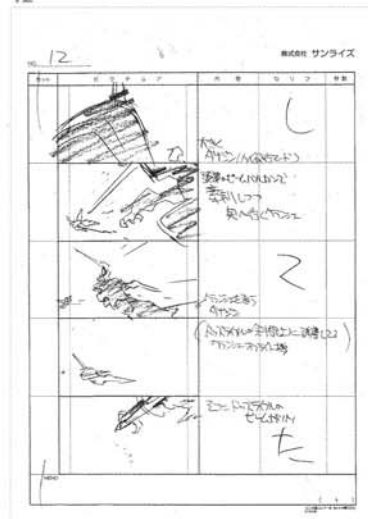
07





















08













12








原稿	作画	原稿	作画	原稿	作画	原稿	作画
		目線 キカ					
		(ニヒヤニヒヤと笑う 「アハハハ」)					
		ALL2 「アハハハ」を 「アハハハ」					
		夢の					
		な					
		を アハハハ					

[illegible]

シーン	ゼカラムダ	音楽	ナリフ	効果
			1/4倍 1/2倍 1/4倍	
			1/4倍	進
			1/4倍 1/2倍 1/4倍	む
			1/4倍	こ
			1/4倍 1/2倍 1/4倍	と
			1/4倍 1/2倍 1/4倍	

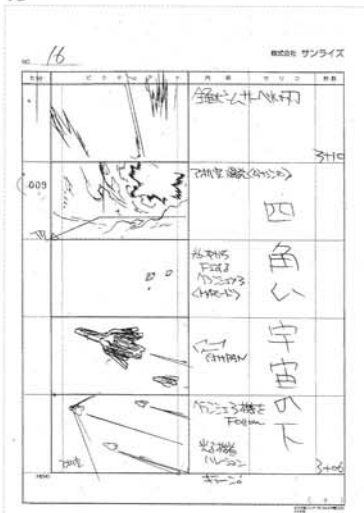
シーン	台本	演出	カメラ	効果	音楽
					も
007		爆走			後退
					退
008		爆走			11
					

10-1	10-2	10-3	10-4	10-5	10-6	10-7	10-8

B		機織品用 サンライズ	
写真	デザイン	色	サイズ
	2015.10.26		
	2015.10.26		
			
	2015.10.26		
	2015.10.26		

[illegible][illegible]

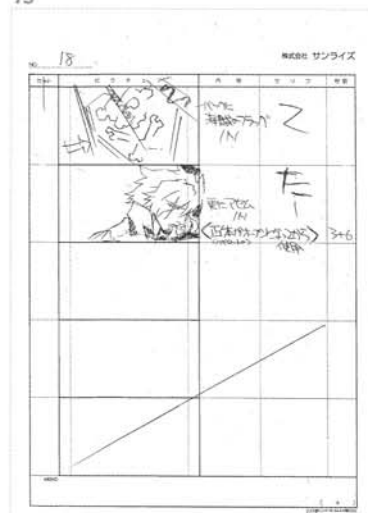
16



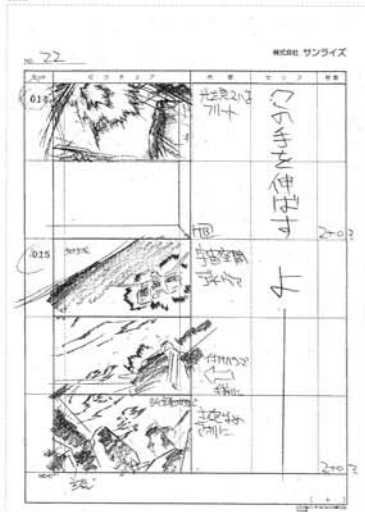
17



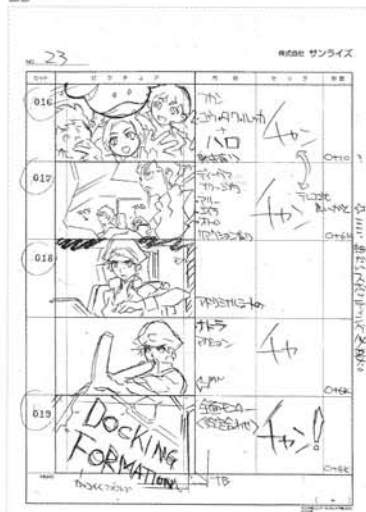
19



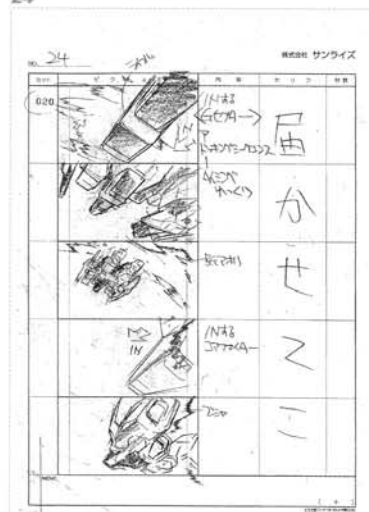
22



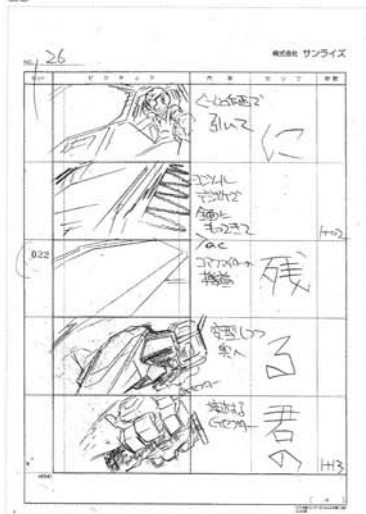
23



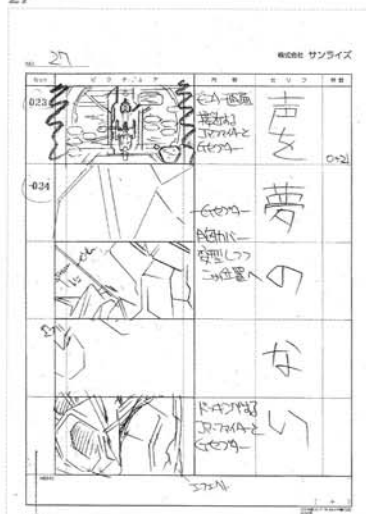
24



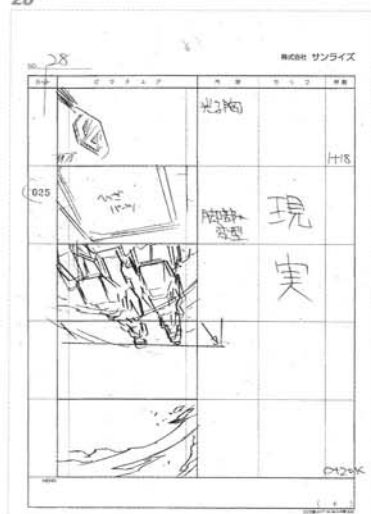
26



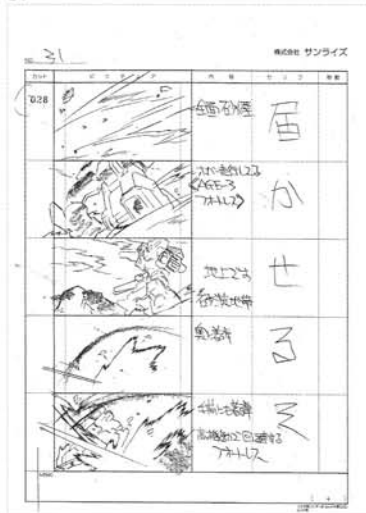
27



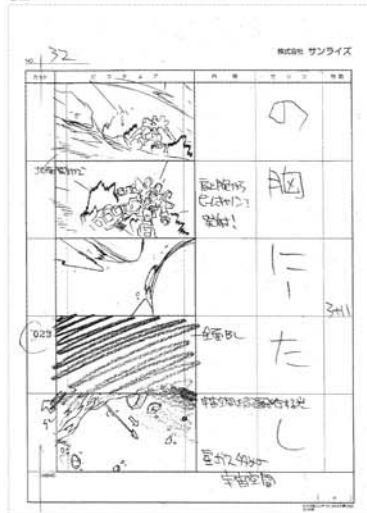
28



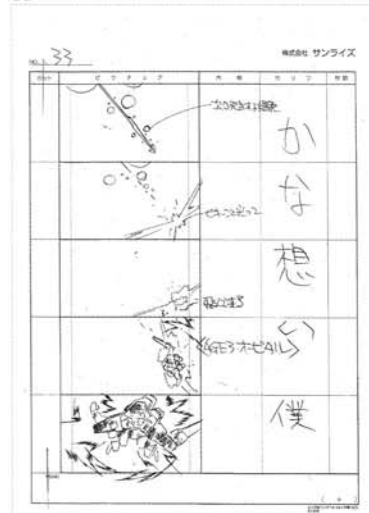
31



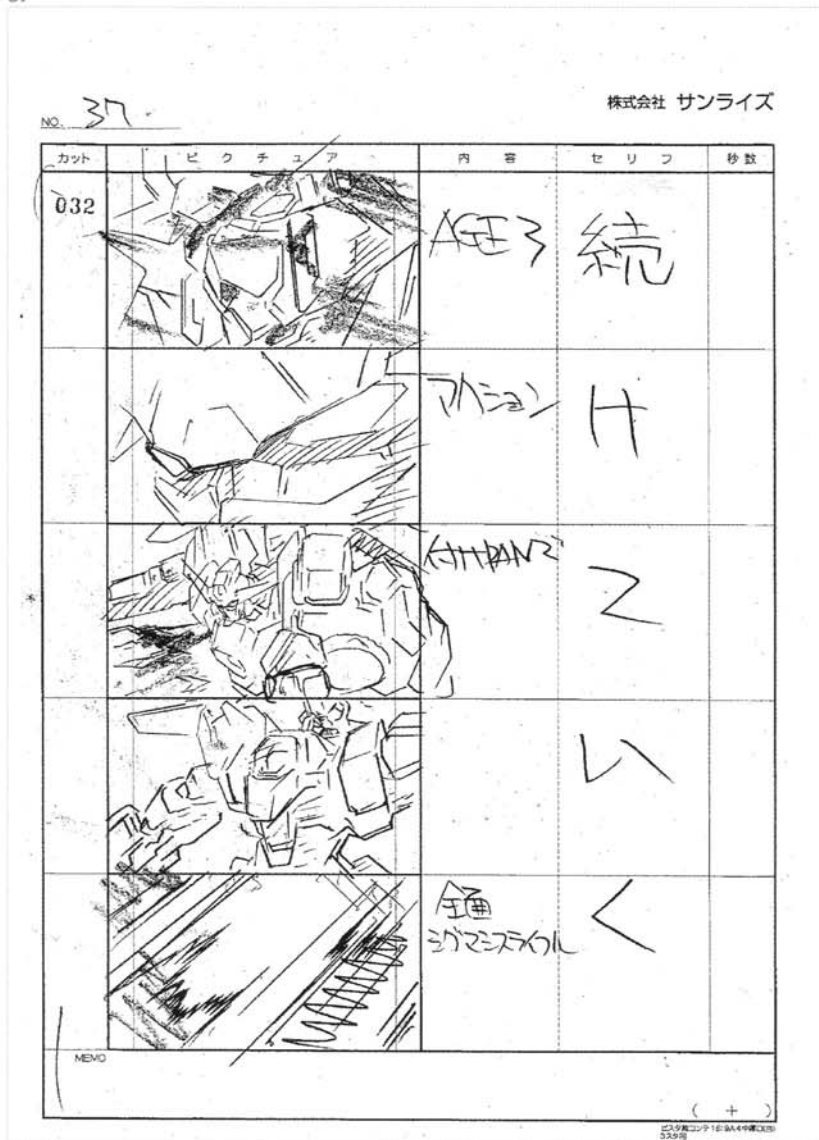
32



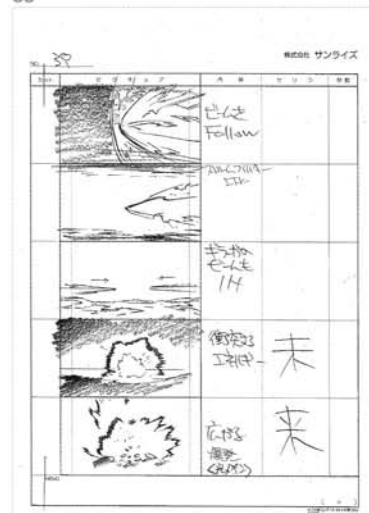
33



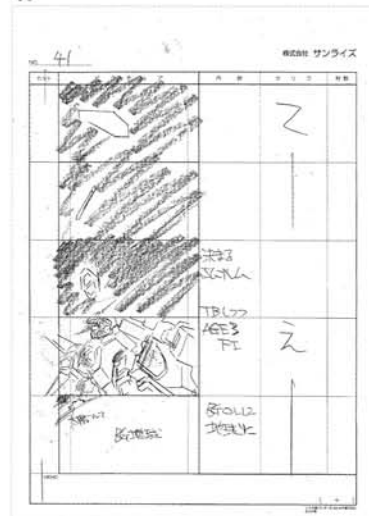
37



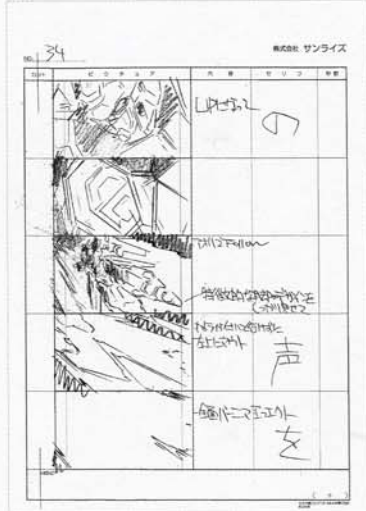
39



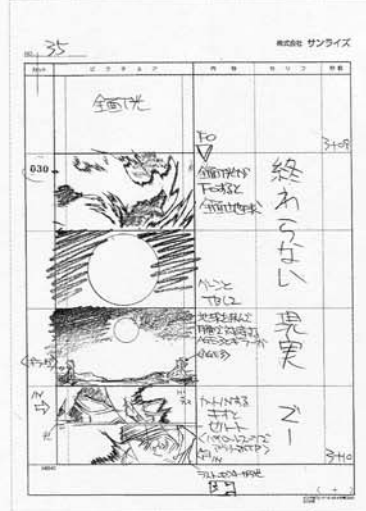
41



34



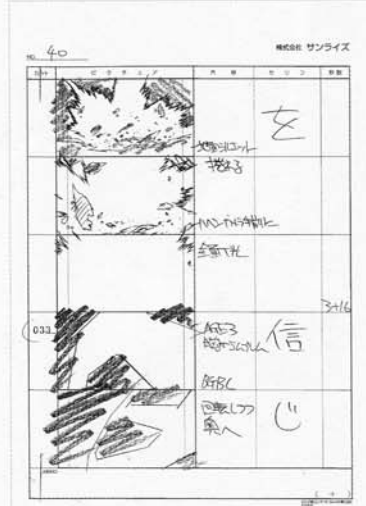
35



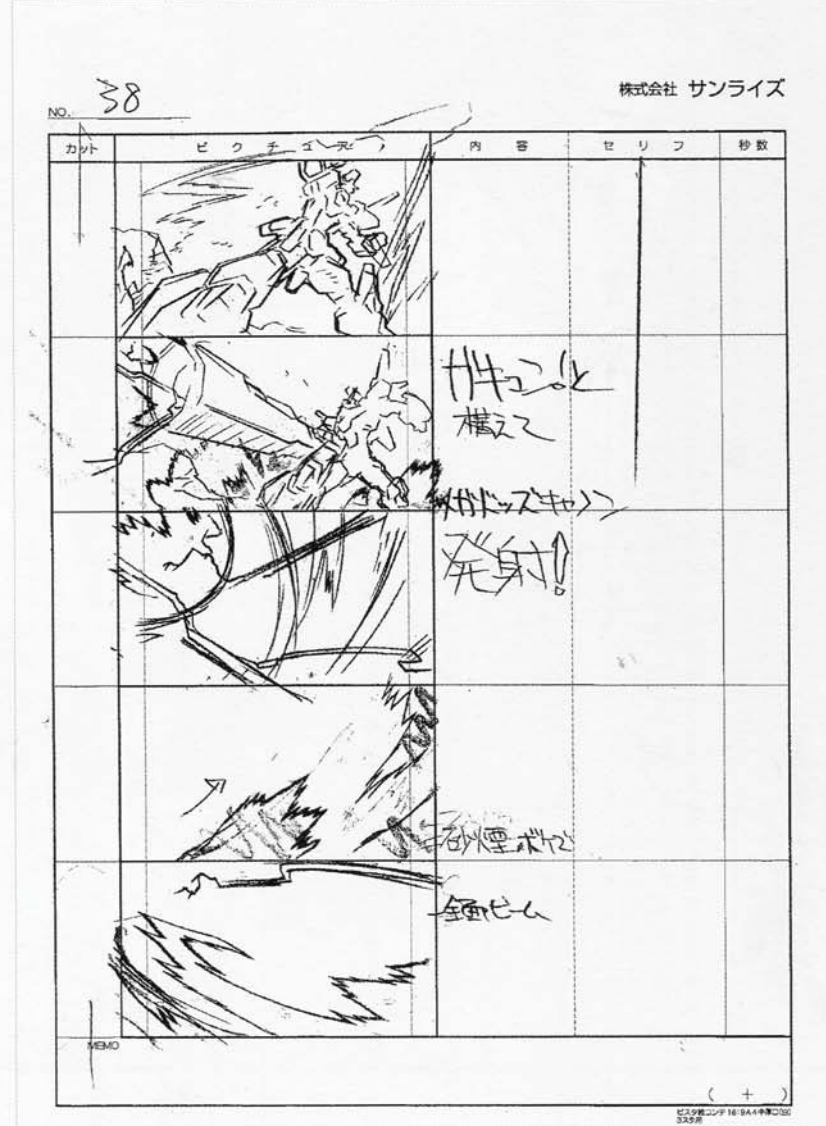
36



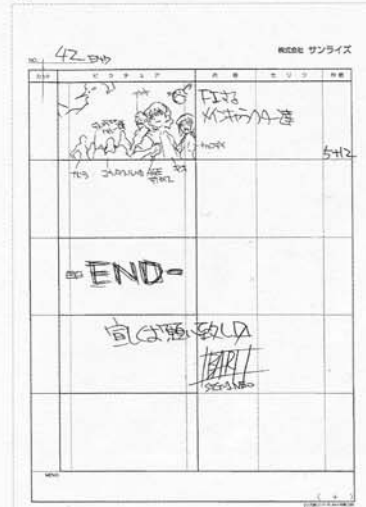
40



38



42





スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター DVD第6巻ジャケットイラスト(バンダイビジュアル) スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター ©SRWOG PROJECT

robot soul



キービジュアル スーパーロボット大戦OG ジ・インспекター ©SRWOG PROJECT

robot soul



月刊ニュータイプ(角川書店) スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター ©SRWOG PROJECT

robot soul

SUPER ROBOT WARS スーパーロボット大戦 OG

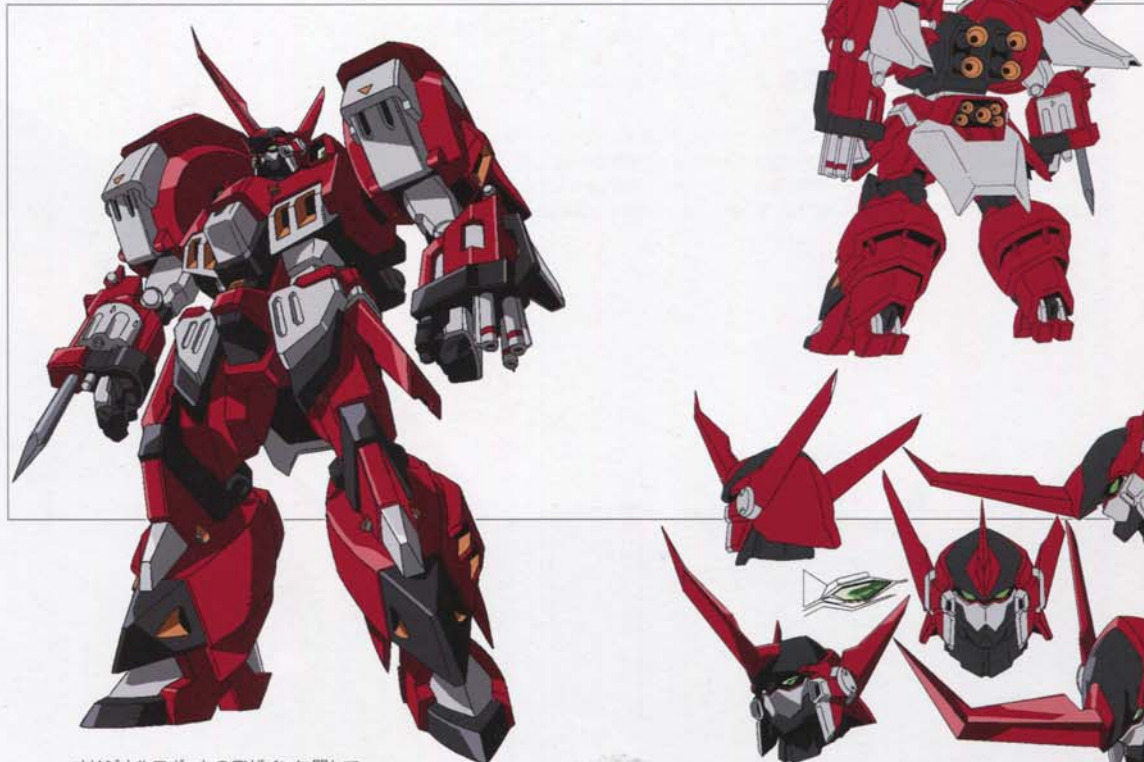
『スーパーロボット大戦』シリーズは、もともとプレイヤーとしても好きだったので、スタッフとして参加できるようになって嬉しかったですね。TVアニメーションを手がけることになった時は、人気作品ということもあってプレッシャーも感じましたが、やってみて楽しかったですよ。ぶっ続けの2クールだったので作業は大変でしたが、乗り切ったことで自信もつきました。



TVアニメ スーパーロボット大戦OG ジ・インспекター オリジナルサウンドトラック(ランティス) スーパーロボット大戦OG ジ・インспекター ©SRWOG PROJECT

robot soul

アルトアイゼン
ALTEISEN

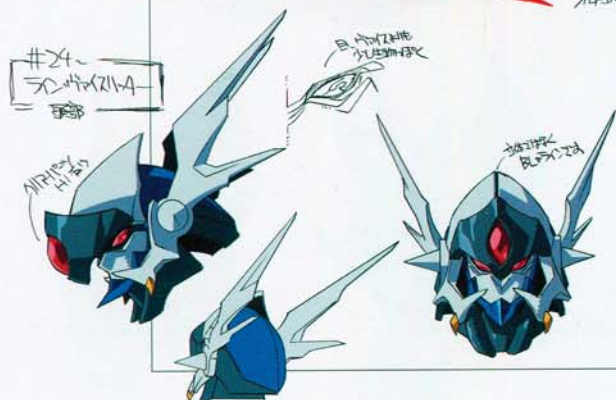
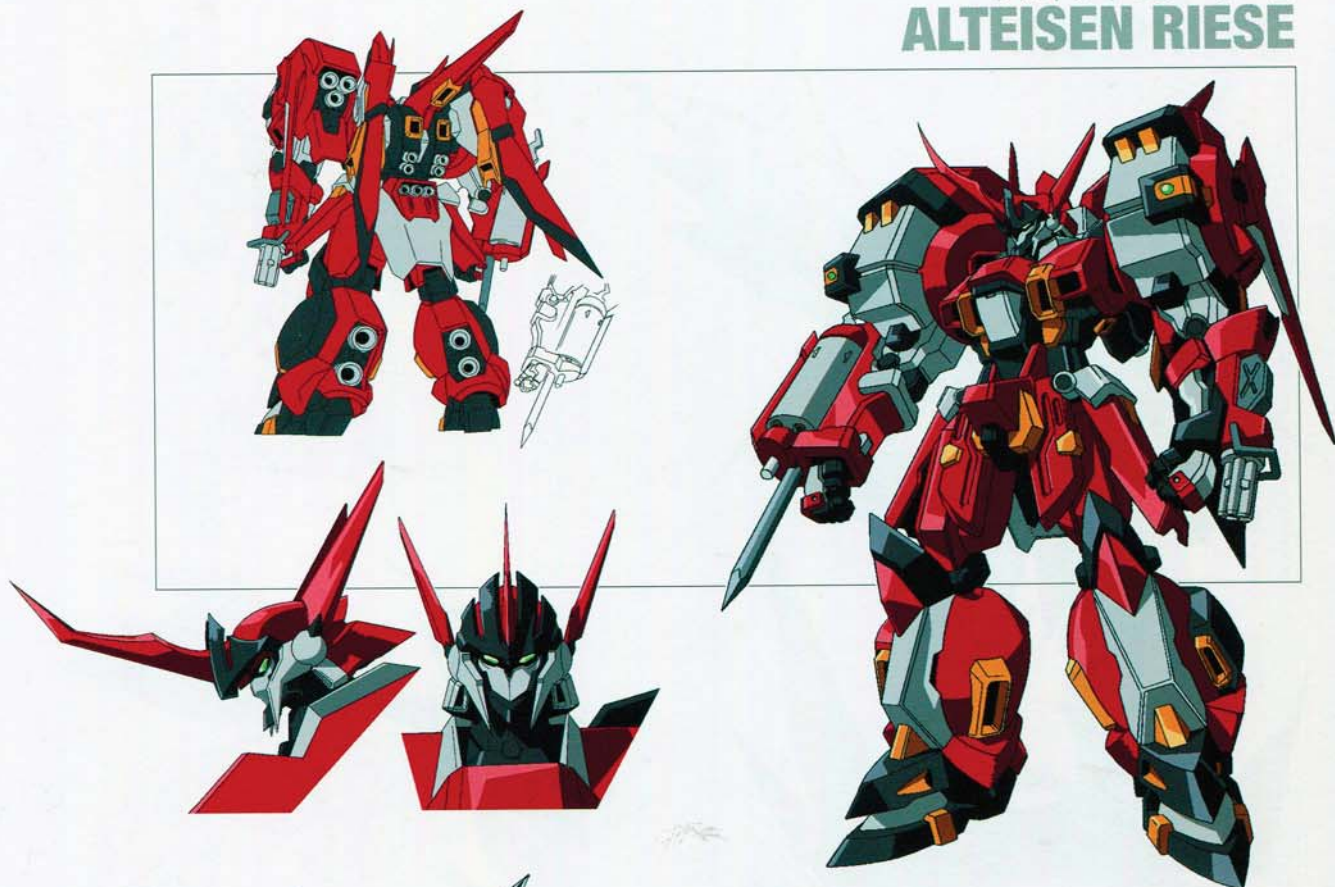


オリジナルロボットのデザインに関しては、自分はアニメーターなので、「誰が描いても設定通り描けばカッコ良くなる」というのを目指してデザインしています。



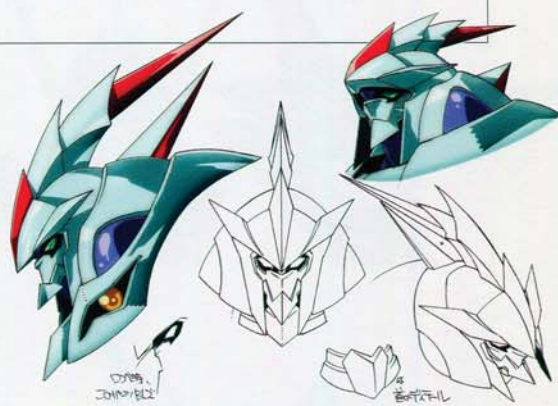
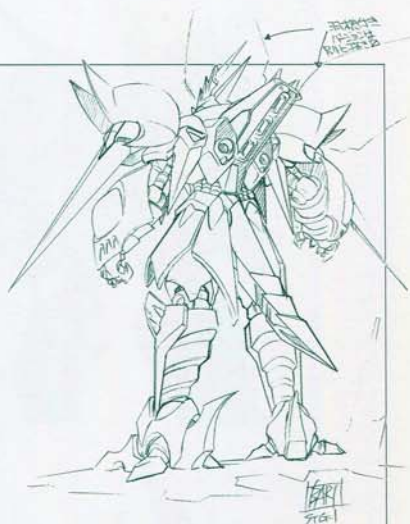
ヴァイスリッター
WEISSRITTER

アルトアイゼン・リーゼ
ALTEISEN RIESE

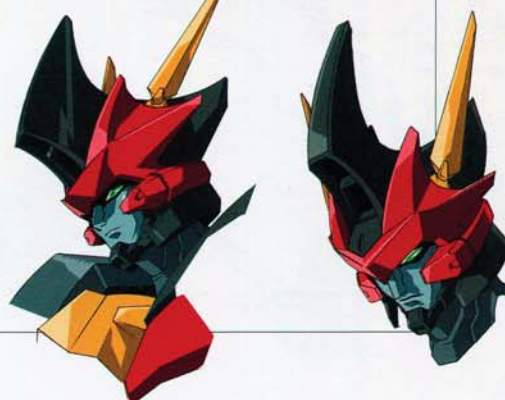


ライン・ヴァイスリッター
REIN WEIBRITTER

サイバスター
CYBASTER



アウセンザイター
AÜBENSEITER





p.104のイラストは共作でレイアウトとダイゼンガーが私、アウセンザイターは山根さん、ゼンガーとレイツェルが大籠さんです。ゲームの中のダイゼンガーは動かすのが大変なデザインなのに、戦闘バンクとして何度も見られるものだから丁寧に作り込んであるのが凄いですよね。

ダイゼンガ
DYGENGUAR



OGクルセイド第5弾 〜地球を守る剣〜ブースターバック(バンダイ) スーパーロボット大戦OGクルセイド ©SRWOG PROJECT

robot soul



OGクルセイド 第6弾 〜継承される魂〜 ブースターバック(バンダイ) スーパーロボット大戦OGクルセイド ©SRWOG PROJECT

robot soul



電撃スバロボ! vol.7 (アスキー・メディアワークス) スーパーロボット大戦OG外伝 ©SRWOG PROJECT

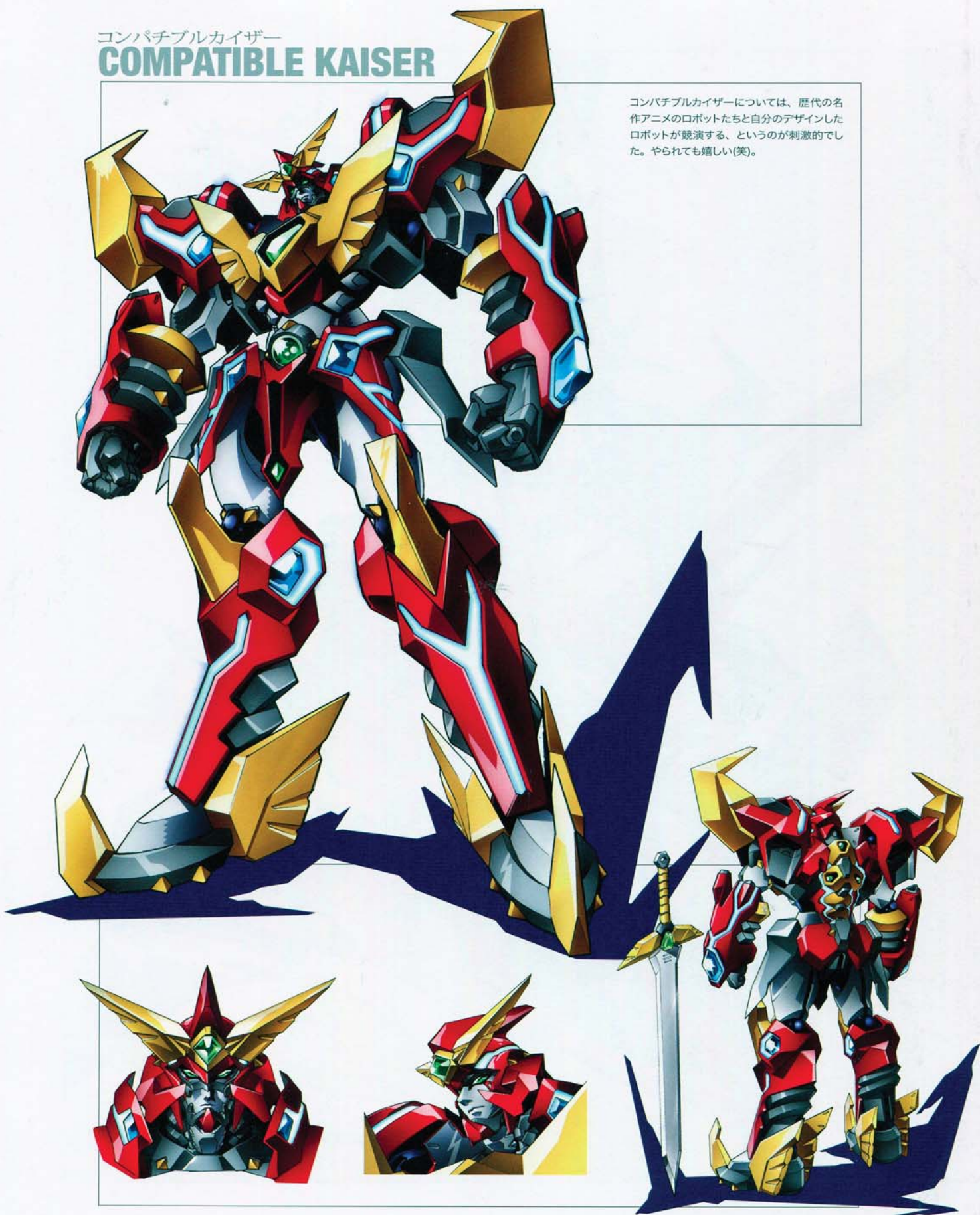
robot soul



コンパチブルカイザー

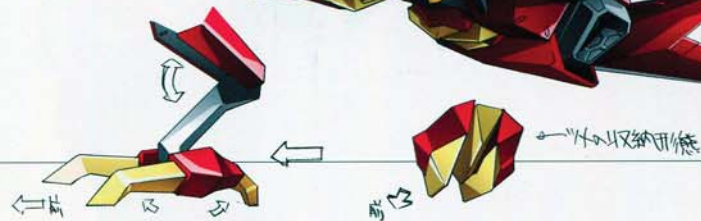
COMPATIBLE KAISER

コンパチブルカイザーについては、歴代の名作アニメのロボットたちと自分のデザインしたロボットが競演する、というのが刺激的でした。やられても嬉しい(笑)。

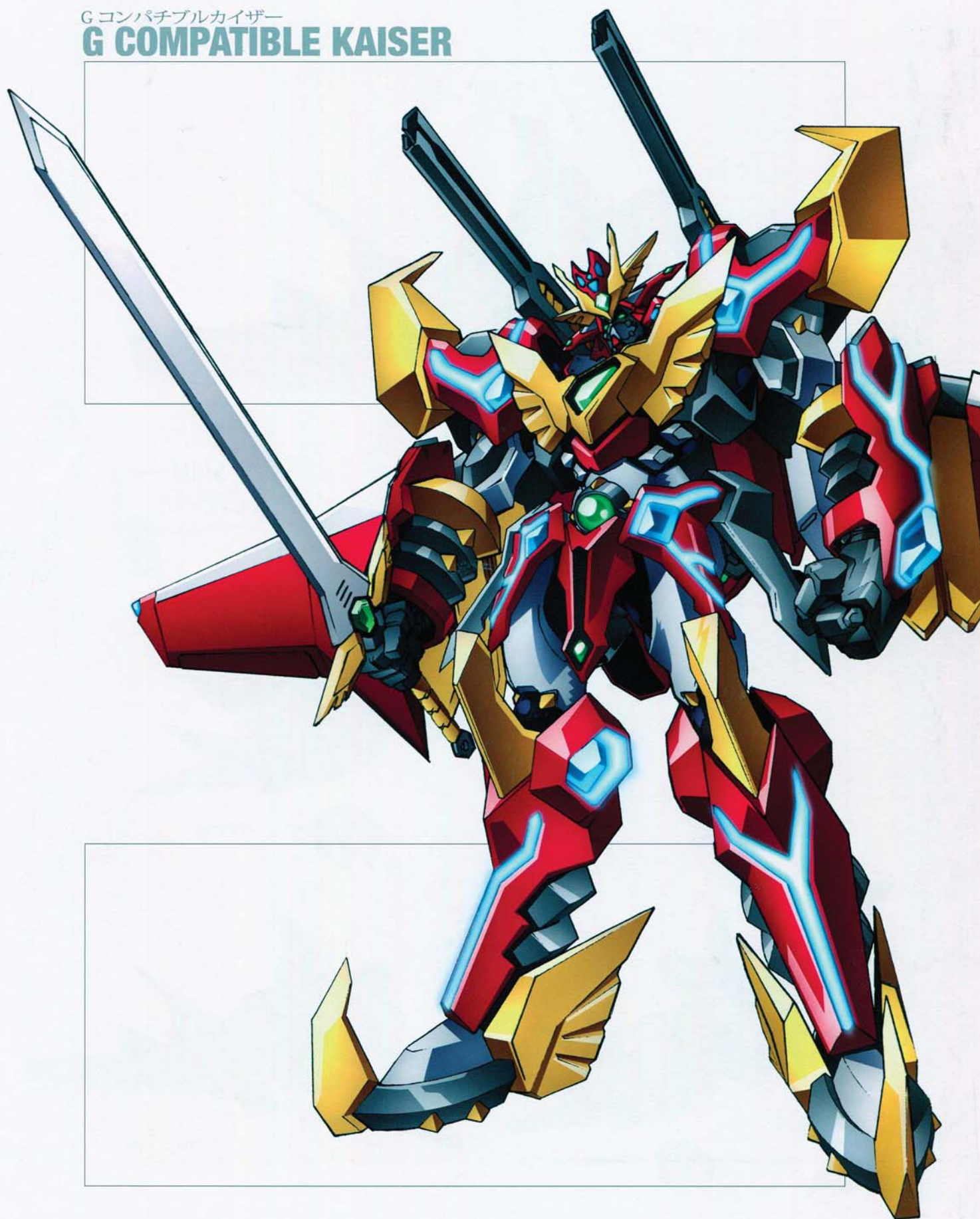




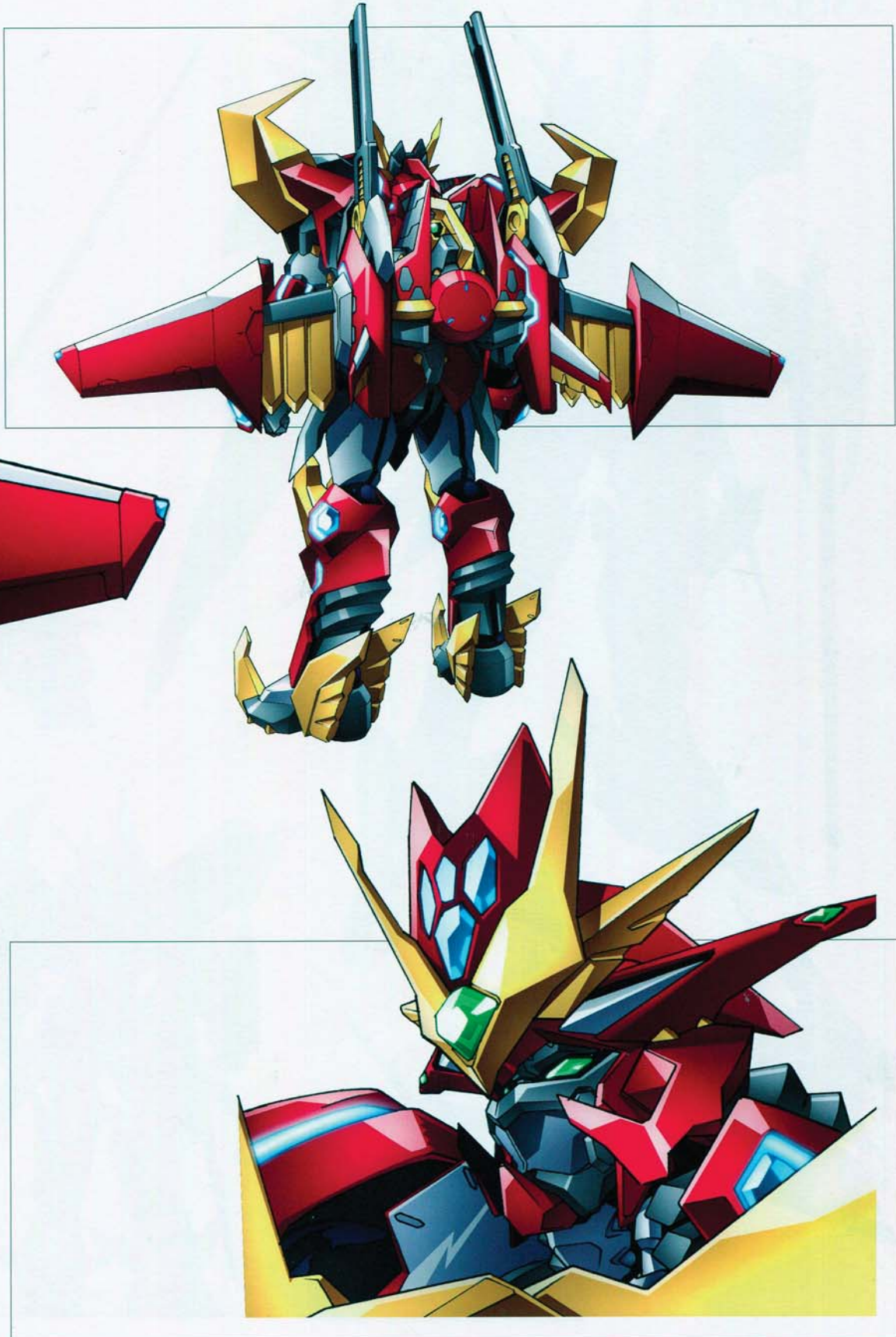
SRW
Gサンダーゲート
1/21125 ②
[Signature]
SIG-1



G コンパチブルカイザー
G COMPATIBLE KAISER



設定画 スーパーロボット大戦OG外伝 ©SRWOG PROJECT

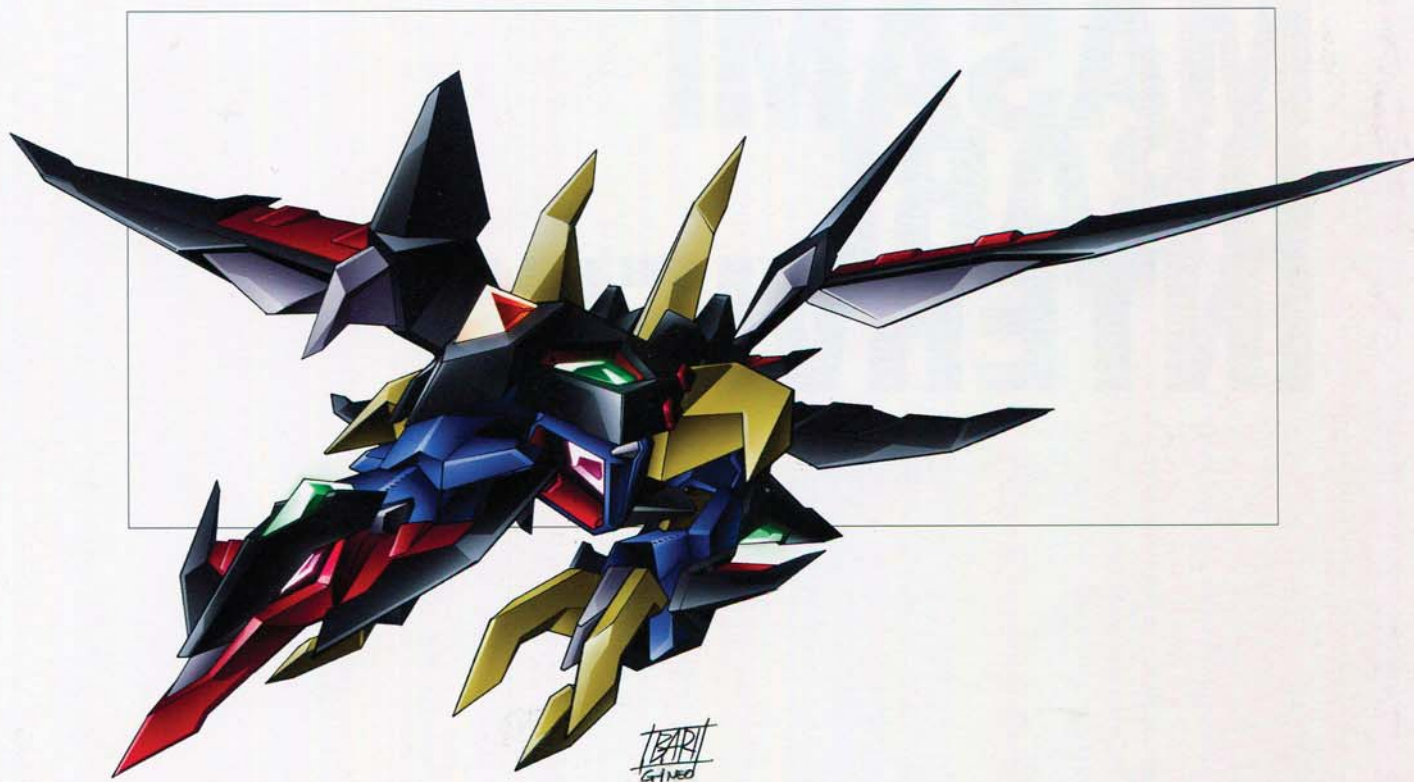


G コンパチブルカイザー
G COMPATIBLE KAISER

シュロウガ
SHULAWGA



設定画 スーパーロボット大戦Z ©SRWOG PROJECT



シュロウガ
SHULAWGA

MASAMI OBARI INTERVIEW

インタビュー

■きっかけは友人の英才教育

——大張さんという若くして現場に入られたイメージがありますが、アニメーションの世界に入ったきっかけはなんだったのでしょうか？

大張：実は高校生になるまで、アニメのことも業界のこともまったく知らなかったんです。小中学校の頃もアニメのものをあまり観てませんでしたから。高校生になって初めてアニメに触れたっていう感じですね。自分はインテリアや空間関係をやりたかったので、専門の科がある学校に入りました。そのとき、たまたま横に座っていたのが、うるし原智志*君だったんです。

——運命的な出会いだったんですね。

大張：そうですね。アニメ好きだった彼に、ベータマックスJ9*でいるいると見せられました。しかも、ファンの間で作画が評判になっていた回だけを厳選してね。

——それは(笑)。一種の英才教育だったわけだ。

大張：その中でも、『無敵鋼人ダイターン3』*第2話の「コマンダー・ネロスの挑戦」が凄かった。初めてそこで金田さんの名前を覚えました。「この人物の動かし方はこの人なんだ」って強く意識したのがきっかけかな。作品の内容よりも、アニメーターの画の力というか、アニメそのものに惹かれたんですよね。

しばらくして、うるし原君に「バリさん絵がうまいんだから、動かしてみたら？」っていわれて、動画用紙に描いて8ミリカメラのZC-1000で撮影して映してみたいです。そしたら、動いたんですよ。感動しました。「アニメーションって面白い！」と。

——たまたま隣に座っていた人のおかげで、開眼したんですね。

大張：その時のウチの学校には彼のほかにも、アニメ監督の桜美かつし*君、河野悦隆*君がいました。同年齢でアニメーターになった人がすごく多いんですよ。で、僕もこの出会いをきっかけにして高2の時、アニメの制作スタジオのスタジオ・ライブにオリジナルの絵の持ち込みを始めたんです。また、タツノコさんとカキナメプロさんなどにアポをとってスタッフに話を聞きに行く、というようなこともしました。

当時はスターアニメーターが多かったじゃないですか。金田さんとか越智一裕*さんとか。越智さんが若くして才能を発揮していた頃で、特に憧れてました。越智さんは二十歳で演出に絵コンテ、作画までやられて、それを知って焦ったんですよ。「この業界はこの年齢でトップにならなきゃダメなんだ！」って。だから学校なんか悠長に行ってる場合じゃなくて、早くどこかスタジオに飛び込まないとマズいと思ったんですよ。当時の自分じゃ苦労するだろうとは思っていましたが、そこに躊躇や迷いはありませんでした。

——現在のアニメーターのなり方はずいぶん違いますよね。地方から上京してきて夏休みの間だけバイトのような形でスタジオで絵を描いて、なんていうケースも多かったと聞きます。

大張：そうですね。まさに僕もそんな一人でした。ユースホステルや劇場に寝泊まりしながら……(笑)。

そんなことをやっているうちに、「うちに来なさい」というお話を方々からいただくようになったんです。その後はもう、ひたすら絵の勉強です。学校の方は適当に卒業できればいいやと思って、この日数だけ行けば卒業できるなって逆算して、とにかく描きまくりました。

——メカやロボットもその頃から描き始めてたんですか？

大張：いえ、人物だけでしたね。

*うるし原智志

アニメーター、キャラクターデザイナー。広島県出身。アニメ『幽霊の黄バリエーション』『プラスティックリトル』、ゲーム『ラングリッサー』シリーズ、ほか多数。

*ベータマックスJ9

ソニーが発売していたベータマックス SL-J9のこと。1980年発売。「J9」シリーズの名前の由来となったといわれる。

*金田伊功

日本を代表するアニメーターのひとり。独特の動きのタイミング、画面、パースなどを駆使する特徴ある作画が、アニメーターの個性の表現を一般のファンにも浸透させた。2009年没。

*桜美かつし

アニメーター、監督、演出家。「ガンバレード・マーチ」～新たなる行軍歌～』『真月譚 月姫』など。

*河野悦隆

アニメーター、監督。「超重神グラヴィオン」「スーパーロボット大戦OG ジ・インスペクター」ほか、多数。

*越智一裕

アニメーター、監督、演出家。アニメ『魔境伝説アクロバランチ』『学園特捜ヒカルオン』、ゲーム『コズミック・ファンタジー』シリーズ、ほか多数。



※無敵鋼人ダイターン3
日本サンライズ(当時)制作のロボットアニメ。1978年放送。監督は現・富野由悠季氏。



※機甲戦記ドラグナー
TVシリーズ。1987年 サンライズ作品。「原点に立ち返る」を合い言葉とし、地球連邦軍と月の軍事国家ギガノスとの戦争の中、3人の少年が乗ることになるD兵器ドラグナーが活躍する。



※戦え!! イクサー1
阿乱霞氏による短編コミックを原作とする1985年のOVA作品。登場するイクサーロボは有機的な描写と女性的フォルムが特徴。

■オープニング千夜一夜

——アニメーターさんって、自分が影響を受けた作品の雰囲気やスピリットに憧れて“自分もこんな作品が作りたい”という思いをきっかけに業界に入るものだと思いますが、大張さんの場合は少し違うようですね?

大張:僕はどちらかというと、オープニング(OP)アニメーションというものに強い憧れがありました。本編の400カットに対してOPって90秒・約30カットですべてを表現できるじゃないですか。学生時代は国際映画社作品のOPアニメーションを創るのが夢でした(笑)。

——じゃあ、かなり早いうちからやりたいことを手がけることができたわけですね。

大張:はい、最初は『機甲戦記ドラグナー』のOP原画からですね。

——多くのファンが大張さんの名前を初めて意識したのは『ダンクーガ』で、その後でこの人凄いって衝撃を受けたのが『機甲戦記ドラグナー』のOPでした。

大張:『超獣機神ダンクーガ』の頃って、僕自身がTVシリーズという仕事での制約の多さにやや窮屈さを感じてた時期なんです。予算やスケジュールの制約のせいで影は思うように付けられない枚数も制限されちゃって、ストレスを感じることもあった。そんな時に『戦え!! イクサー1』に参加して、OVAだと思っただけの存分枚数をかけさせてもらえたんですね。『ドラグナー』の仕事をしたいたのはそんな経験をした直後です。『イクサー1』の仕事を見てもらえてのオフアだったので、「それなら」という意気込みがありました。自分たちによって流行りだしたOVAのテクノロジーを使ってTVのOPアニメーションを創るぞっていう、使命感みたいな気持ちがあったんです。

——TVシリーズで抱いていた不満を、そこにぶつけたわけですね。

大張:そうはいっても、ロボットアニメの大先輩方が手がけるサンライズ作品のOPはどうしてもブランドイメージが強烈でしたから、「なにか変わったことをやらなくちゃ!」というプレッシャーがありました。金田さんが手がけられた『ダイターン3』もそうですし、毛利和昭さんと吉田徹さんの『蒼き流星SPTレイズナー』、それに『機動戦士Zガンダム』の梅津泰臣さんとか、みんなタイトルと画面とクリエイターの名前がすぐに思い浮かぶでしょう。勝とうとか対抗しようっていう以前に、目立つためにはやっぱり飛び道具じゃないって意識があったんです。今までのやり方から一歩踏み出してみたかった。幸い当時のプロデューサーの吉井(孝幸)さんに「任せる」とおっしゃっていただいたので(笑)。

——あのOPは純粋に「カッコイイ!」っていうインパクトがありました。

大張:あのOPは作画段階で絵コンテを膨らませて動かしちゃってるんですね。それを演出さんがコンテのまんまの内容に戻しちゃうので、作監チェックの段階でまた自分で戻したりとかやりました(笑)。上昇するドラグナーのカットは原画ではもっとフォーメーションを組んだりする予定だったんですよ。

——映像には表れないところでいろんなアイデアが出ていたんですね。

大張:影の入れ方や色にも意見を出させてもらったりしました。爆発の色も提案したり。あと、コクピットをセル描きにしたかったんですよ。基本ルールではBG(背景)描きなんですけど、もっとアクティブに表現してみたくて。

——レバーの動きに合わせてコンパネがガーッと光っていくのが良かったです。

大張:しかも設定画にF-15のコクピットのディテールのなものを加味して描いていましたからね。作業を始めた頃は設定が完全には揃ってなかったんですね。空母やリフターの設定もまだ決定稿がなくて、あったのはラフ画くらいだったんですよ。

——それくらい、初めて全面的に任せてもらった『ドラグナー』のOPはとことん作り込んだんですね。

大張:自分は金田さんのOPに憧れてアニメーターになりたいと思ったので、今でもやはりOPをやりたいし、極めたいです。とある漫画のエピソードではないですが、OPが素晴らしいと我々は30分TVの前に釘付けになってしま(笑)。

——たしかに(笑)。

大張:『宇宙の騎士テッカマンブレード』の時もそこを意識しました。あれは昔の『宇宙の騎士テッカマン』をオマージュして、自分版『テッカマン』を作ろうと思ったんです。だから『テッカマンブレード』の資料って実はほとんど見ずに作ったんですよ。あのポーズにしても、ボルテッカのマークとか、アップになったら眉毛があって目があってとか、昔のテッカマンのアイコンですよ。設定では、確かあれ片目メカなんですけど両目にして。本編でも山根(理宏/まさひろ)さん*たちが大暴れして面白かったですね。

——『テッカマンブレード』は今でも人気がありますよね。

大張:『テッカマンブレード』はよく『DETONATORオーガン』*みたいって言われますけど、もともと『オーガン』みたいにしてくれって依頼だったんですよ。でも、「いいや、テッカマンにします」って、ああいう形になりました(笑)。

※OVA

オリジナル・ビデオ・アニメーションの略。一般にTV放送や劇場公開を前提とせず、ビデオテープやLD(当時)などの媒体により販売される作品を指す。ビデオ媒体がほぼ消滅した現在でも同様の形態の作品をOVAと呼ぶことは多い。余談だがOLAというLDのみで販売された作品もあった。

※蒼き流星SPTレイズナー

TVシリーズ。1985年 サンライズ作品。監督は高橋良輔氏。毎週のOP中に本編のハイライトシーンが挿入される演出でも知られる。

※梅津泰臣

アニメーター、監督、脚本家。『A KITE』『MEZZO FORTE』などで日本のみならず海外からも高い評価を受けている。

※吉井孝幸

サンライズの相談役。『機甲戦記ドラグナー』制作当時はプロデューサーとして活躍を始めた時期であった。

※30分TVの前に釘付け

島本和彦氏の漫画にそういうエピソードがあった。

※宇宙の騎士テッカマンブレード

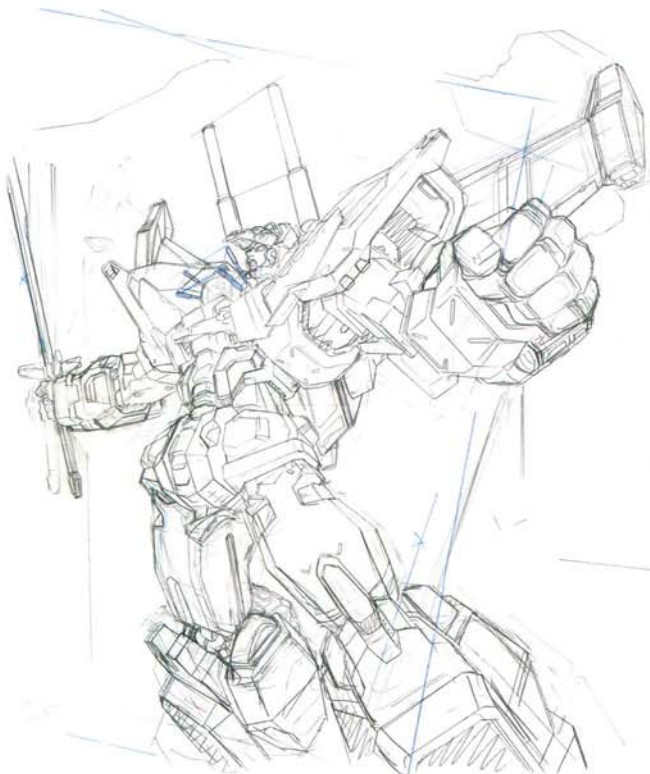
TVシリーズ。1992年 タツノコプロ作品。1975年の『宇宙の騎士テッカマン』とは世界観などを別にする。謎の宇宙生命体ラダムの侵襲に対し、外宇宙開発機構は変身能力を持つ青年 D・ボワイを擁して戦いを始める。

※山根まさひろ

アニメーター、メカニックデザイナー。勇者シリーズで大張氏とともにメカニック作画を担当。現在も数々の作品でメカデザイン、及びメカ作画を手がける。

※DETONATORオーガン

1991年に発売されたOVA作品。『宇宙の騎士テッカマン』(1975年)のオマージュ的作品で、原作は柿沼秀樹氏。



■独自のアニメ技法の確立

——先ほども大張さんがおっしゃったように、当時は「あのアニメーターが参加している」ことをファンはアニメ誌で把握してお気に入り的人を追いかけていました。ドラグナーのOP以降、大張さんは以前にも増して注目されるようになったわけですが、心地よい動きのタイミングなどはやはり優れた過去のアニメから学んだのでしょうか？

大張：それだけではないですね。自分の中の感覚的なものが大部分なのですが、それプラス歌舞伎とかプロレスとか、そういう部分からきていると思います。溜めの部分とかそうですね。「ダンクーガ」のOVAで初めてダンクーガを1コマで動かしたんですよ。剣を投げるところですね。あれは面白かったな。

——描き込みとかがすごかったですね。足を着いたときにワッペンが沈み込むサスペンションの動きとか。

大張：ああいうのはTVじゃできなかったですからね。当時はビデオグラムを売るのが前提の今と違ってあまり映像媒体が残るという意識がなかったの、そういう意味でもいろいろ実験ができました。

——それでも『ダンクーガ』はかなり豪華な作品だったと思います。影の入り方や形も画期的ですよね。

大張：スーパーとリアルの中間でいこうと思ったんです。でもそんな横でサンライズの『レイズナー』とかをやって、向こうは枚数も使えて羨ましかったですよ。こっちは自分の原画なんかも、せっかく影を付けたのに省略されちゃったりしました。奥田誠治監督って、今でもお元気ですけど、確固たる信念があるっていうか、絶対に妥協しないんです。「テレビだからこそ無茶をしちゃいけない」って。誰かが突出した1カットを入れると、ほかのカットとのバランスが崩れてフィルム全体がおかしくなるからダメだっておっしゃるわけです。

——そんな調子の中でも、パースの取り方などにはすでに大張さんらしい個性が溢れ出てますよね。

大張：このときは18歳なので……まだまだですよ(笑)。

——ロボットをカッコよく見せる方法論がすでに完成している気がします。誰かにこう描けっていわれたわけではないんですよね？

大張：監督からは本当に「好きにやれ」「任せる」っていわれましたね。設定にない剣を勝手に描いて「これ、使えませんか？」なんてこともありました。でも、そのノリが「ダンクーガ」だったんですよ。あれは村上克司先生にも「ダンクーガが剣を持ってびっけりしたよ」っていわれましたからね。

——あのダンクーガをテレビで動かしたのは凄かった。あの硬質感と肉体感の合わせ技は素晴らしいですね。

大張：枚数が使えないということもありながら、ね。黒騎士アランが乗るブラック・ウィングの変形シーンもそうですが、黒騎士自体もデザインを含めてたくさん描かせていただきました。最後のシーンも自分の原画なんです。彼は良いキャラクターです。「スーパーロボット大戦」シリーズで再会でできて懐かしかった。

——止めのカットでブラシを吹いているような塗りになっていることがあるじゃないですか。あれは大張さんが指定したんですか？

大張：ハイライトブラシですね。あれは特殊効果の担当さんと相談して、入れる場所を決めておいて描いているんですよ。そういうカットは面で影を落としておいて、そこにブラシを吹きやすくするんです。デザイン的な影があるとブラシが吹きにくいので、境界線だけ描いておいて仕上げてもらいます。

——色指定も大張さんが？

大張：そうですね。画面全体を色がどう支配するかっていうのを考えながらやっていますね。

——影もロボを描くときに重要なんですね。

大張：影の付け方でロボットの表情が変わってきます。マスクを付けている勇者系のロボだと、影とハイライトのラインで悪にもなる正義にもなる。そこはすごく気を遣って描いていますね。

——ダンクーガは作画上、動かないことが多いんですが、たまに動くときすごい良い動きをする。合体ロボにしても、ただ合体して終わりではなくて、たとえば手が前腕内から出る時にグッと力こもる表現をされています。ああいうのはいつごろから取り入れるようになったんでしょうか？



※破邪大星ダンガイオー
1987年のOVA。合体・変形するロボットを主役とし、1970年代スーパーロボットのオマージュ的要素を散りばめている。主題歌は水木一郎・堀江美都子コンビである。

※奥田誠治
アニメ監督、演出家。監督作は『超獣機神ダンクーガ』『横山光輝 三国志』など。演出・絵コンテなどに携わった作品はもはや数知れず。

※村上克司
アニメや特撮作品のデザインも多く手がけている伝説の玩具デザイナー。とにかく速い神様のような人。

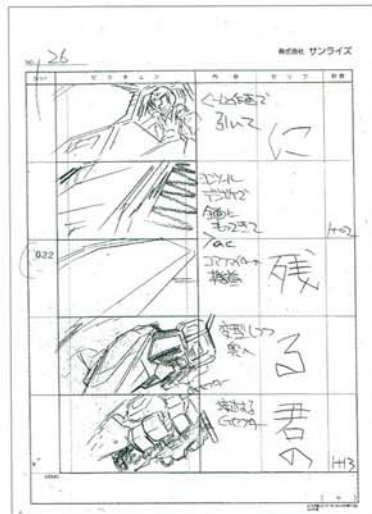
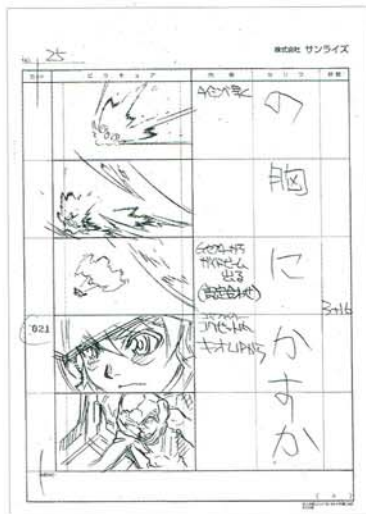
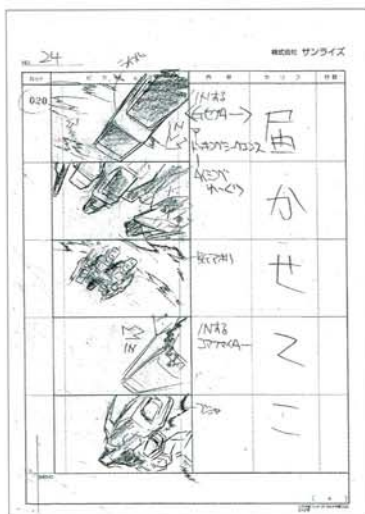
※機動戦士ガンダムAGEのOP
TVシリーズ。2011年 サンライズ作品。シリーズ構成に日野晃博を迎えた意欲作。大張氏はOPの2つ目(キョウ)を絵コンテから手がけているほか、3つ目の原画にも参加している。

※渡辺宙明
作曲家。特撮の戦隊ものやロボットアニメの主題歌、劇伴音楽を数多く手がける。

※平野俊弘
アニメーター、監督、キャラクターデザイナー。TVシリーズ『吸血姫美夕』、OVA『メガゾーン23』『破邪大星ダンガイオー』ほか、多数。

※POP CHASER(ポップチェイサー)
18禁OVA『くりいむレモン』シリーズの1つ。原作、監督、脚本、キャラクターデザインの佐倉大は北久保弘之氏のこと。

※北久保弘之
アニメーター、監督。OVA『ブラックマジック M-66』『ジョジョの奇妙な冒険』(1993年に制作された第三部のOVA)ほか、多数。



※OP絵コンテ 『機動戦士ガンダムAGE』

大張:OVAの『破邪大星ダンガイオー』からですね。

——ああいう力を溜めるアクションのアイディアを歌舞伎やプロレスから着想したわけですか。

大張:昔、剣道をやっていたので、そこから来ている部分もあると思います。また、役者がカメラの位置を把握してそこに向かって演技しているところなんかも意識して取り入れてます。

——カメラ自体も結構揺らしますよね。

大張:動きを捉えきれないでブレるところ、たとえばドラグナーのOPのファルゲンのカットは目盛り打って計算してカメラをわざと動かしています。ああいう手ブレ感っていうか、カメラで対象を追いかけるっていう表現は新しかったと思います。

——なるほど。一瞬のカットって目を惹きますからね。当時はビデオが普及し始めた頃だったので、大張さんのアクションもコマ送りで一生懸命見たりしました。

大張:僕は6コマとか8コマのカットを使ったりするんです。劇場作品でも6コマのカットをインサートしたりしました。けど、音響さんには「やめてくれ」っていわれましたね。短すぎて音が入れられない、こぼれちゃうからって(笑)。

——全体の流れの中にもちよこちよこインサートがあると密度感が上がるっていうか、演出感が上がるっていうのがありますよね。目では追い切れなくても、印象には残ります。そういう部分は仮に絵コンテに描いてなかったとして、大張さんが自由に描くことができたのでしょうか?

大張:そうですね。あまり好き勝手やってはいけないと思うので、すごく葛藤しながらでした。ただ、こちらも演出的な主観で原画を描いているので、絵コンテで「何でこうなっちゃうのかな」って疑問を感じると、「本当はこうだろ!」って変えちゃったりしましたね。

OVA『ダンガイオー』の1本目で初めて絵コンテ切ったんですよ。120カットかな? 合体シーンから決着つくまで。しかも原画も全部自分で描いているので、初めて本当に自分で好き勝手にできたんですよ。

——その『ダンガイオー』で変形するときに、後ろからカメラがぐわーっとくる演出がありますね。『機動戦士ガンダムAGE』のOPでも使われていますけど、あれは迫力があります。勇者シリーズなど、ほかの作品でもこの演出はずっと引き継がれていますよね。

大張:その作品のスタッフにも訊かれますからね、「使っていますか?」って(笑)。

——大張さんの特長なんです(笑)。あれは立体感とか空間演出が強い。

大張:『ダンガイオー』の合体シーンは未完成なカッコ良さを出したかったんですよ。足はついていて腕もあるんだけど、魂が入ってないデク状態ですよ。動かすときもできるだけ速く動かすメリハリ感とか空間表現がやりたかったんです。「サイキック・斬」の時も大きい宇宙刑事みたいでした。実はあのシーンの作画をする時、劇伴を聴いてテンションが最高潮だったんです。渡辺宙明*先生の作られる曲はもともと大好きだったんですが、先生が絵コンテを元につけてくださった曲が素晴らしい。

——『ダンガイオー』はメカ演劇的にけっこう面白いことをやっていますよね。一度沈んで上昇するロケットパンチとか。それに、市街戦をやるロボットアニメってあまりなかったですよね。

大張:本当はレイアウト時にもっとたくさん描き込んであったんですよ。俯瞰の横断歩道とか当時あった電話ボックスとかも描いていて、本当はもっと密度が濃いんですけど、残念なことに背景さんのほうで端折られちゃいました。真剣白羽取りのシーンもシナリオ通りじゃなくて、すべて自分のアドリブなんですよ。

——コンテの段階でアドリブ入れているんですね。

大張:平野俊弘*さんに「合体から戦闘終了まで、120カットで決めてみせろ」って言われてまして。頑張りましたね。それが評価されて監督もやらせてもらえた。22歳で監督デビューさせていただいたんですよ。僕が業界の最年少かと思ったんですが、実は『POP CHASER』で北久保(弘之)*さんの方が先で(笑)。

——あの頃のOVAってそれ自体がテスト的で、若手に一本任せてしまう動きもけっこうありましたよね。

■動きの表現の追求

——大張さんの作品を見ると、やはり動きにこだわりを感じます。ビデオパッケージや雑誌用の版権イラストなどにしても、躍動感を強く感じるんです。止め絵の描き方とアニメーションとして動かすことが前提の描き方って違うと思うんですけど、いかがでしょうか？

大張：設定で見映えがいいようにするための画だったり、雑誌の表紙を意識しての画とか、用途に合わせて描いていますね。雑誌の表紙なら、タイトルが入るスペースを意識しつつ、いかに目立つか、目を惹くかとかですね。

——いわゆる集中と拡散の描き方って言うか、フレームの周辺部に向かって広がっていくような構図というの、動きに迫力が伝えますよね。

大張：レンズを意識して描いているんですよ。ノーマルなのか広角なのか、望遠なのか、そこを意識して描いていますね。

——“大張立ち”や“バリ立ち”とも言われる独特の描き方が印象的です。S字立ちじゃないですけど、腰を出して胸を張って……。

大張：あれはロボットに人間の筋肉や骨格を落とし込んでいるんですよ。腕の筋肉とか太ももの筋肉とか。ロボットだけだと機械じゃないという。

——業界のスタンダードになりましたよね。ロボットの描き方の1つの流派ができたんじゃないかと思います。でも、勇者シリーズの頃から直線多用した描き方になるといった変化も見られますよね？

大張：版権イラストは今でも自分の好きに描かせてもらっているんですけど、やっぱり定規使って描いた方が楽なんです。

——フリーハンドから今の定規を使った描き方へ変わったのはどうしてなんですか？

大張：他の人が真似できないからです。自分一人が全部の作業をやるならともかく、同じ動き、同じ形が量産できないというのはアニメとしてはやはり問題です。「ドラグナー」の反省もありますね。みんなにOPの画が再現できないっていわれちゃうので。

——やっぱりそういう話はあったんですか。

大張：ありましたね。参考として渡されたけど描けないって。「テッカマンブレード」はOPの作画監督、それに演出や絵コンテもやってるんですが、「OPみたいにしたんだけど、できない」っていわれたんです。その後、「勇者エクスカイザー」が始まる時に、評判が良ければ次に繋がるという話を聞いたこともあって、「1年間続くなら、みんなが描ける、量産のできる描き方を開発しよう」って思ったんです。

——動画の人も定規を使って描いているんですか？

大張：動画もそうですね。「ダンガイオー」とか「ドラグナー」とから進化した勇者シリーズのスタイルで、僕以外の人も同じように描いてもらえるようになりました。

——そのおかげなんですか。「超重神グラヴィオン」とかは動きとか溜めがあったりとかで、大張師がスタジオ丸ごとで出していたような印象です。

大張：ここを守ってもらえたら“らしく”みえるっていうポイントがあるんです。「太陽の勇者ファイバード」の時はメインアニメーターになったので、完全にスタジオを統一させましたね。「エクスカイザー」が評価された後、自分の監督作品があったりして、さすがに余裕がなくてできなかったんですが、「勇者特急マイトガイン」のOPはすごく真面目にやりました。「伝説の勇者ダ・ガーン」はちょっと変えて、懐かしい感じでやりたかったんですよね。タッチを変えて、金田さんっぽい感じを出したかったんです。

——作品ごとにタッチや演出方法を変えているんですね。

大張：逸脱しない程度の実験は毎回いろいろとしているつもりです。

——大張さんの描くロボットは、ハイライトの入れ方とかも新しかったと思うんです。それも動きに関係しているんですか？

大張：ハイライトを使うことによって方向を示せるんですよ。たとえば「ガンダムAGE」の2つ目のOPのカットもそうなんですが、ハイライトを入れると、漫画でいう効果線のスピード感が表せるんです。自分のオリジナルでイナズマハイライトって呼んでいます。最近、結構流行ってきましたね(笑)。

——ガンダムといえば、福田己津央さんが「機動戦士ガンダムSEED」のOPを大張さんにお願ひしたかったんだけどできなかったから、大張さんっぽい演出を意識してそれっぽくやってみた、という話がありますね。

大張：それが本当なら光栄です。それがあったので、「ガンダムAGE」のOPもやりやすかったのかも知れません。「大張さんらしくダイナミックにしてください」っていわれましたからね。

——そういうオーダーだったんですか。大張さんが絵コンテを描く時はどんなことに気をつけていますか？

大張：やっぱり最終的な画面が計算できた方がいいですよ。ラフな絵コンテだと自由過ぎて良くないだろうと考えてます。スポンサーや監督、プロデューサーも見るので、それを見て協議できるOP絵コンテじゃないとダメだと思うので、きっちり設計します。

——原画マンの解釈の余地を残すという考え方もあるかと思いますが。

大張：実写だったらそれもありかもしれませんが、アニメだと仕事を放棄した気になるんですよ。やっぱり明確な設計図を作らなきゃいけない。これは「イクサー1」のときに平野さんが「アニメの出来の70%は絵コンテで決まるから、ちゃんと描け」っていったんですが、その影響もあると思います。

——同じ脚本でも多分、絵コンテを切る人によってリズムやテンポがまったく違うんでしょうね。

大張：最近では「薄桜鬼」の最終回で絵コンテをまるまる切ったんですけど、あれは勉強になりましたね。自分以外の人が切ったら同じシナリオでもぜんぜん違うものになっただろうと思いました。

——「薄桜鬼」も、特にOPなどを見るとやっぱり大張さんになってすぐ判りますね。

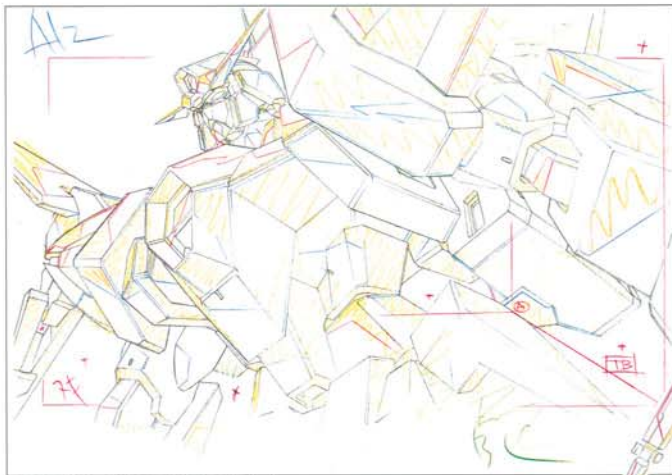
大張：メカに限らず、個性を出していきたいですね。メカも面白いですが、僕はキャラクターものも好きなので。



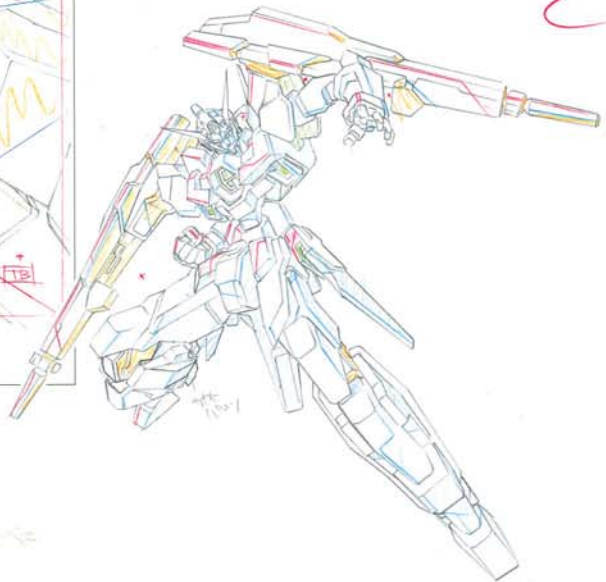
※超重神グラヴィオン
TVシリーズ。2002年 GONZO作品。地球に迫る正体不明の敵「ゼラバリア」に対し、謎の大富豪サンドマンはアース・ガールズを組織して戦う。



※太陽の勇者ファイバード
TVシリーズ。1991年 サンライズ作品。勇者シリーズの第2作で、正義と悪のエネルギー生命体の戦いを描く。地球人の開発した救助用特殊メカに乗り移ったファイバードが巨大ロボへと変身する。



※『機動戦士ガンダムAGE』の2つ目のOPのカット



■ロボットのキャラクター性

——大張さんのメカは、それだけでキャラクター性を強烈に持っているという気がします。スタイルやポーズは、やはり人間のものが基準になっているんでしょうか？

大張:そうですね。自分は人間の骨格から勉強しているので、それを絵に落とし込むんです。スーツアクターが中にいて、それに着ぐるみを着せている感じでしょか。人物にしても同じで、たとえば『バトルファイターズ 餓狼伝説』のデリー・ボガードも同じ感覚で描いています。

——絵を動かしたい、というところが原点というお話でしたが、そのアクションを実現するのが、人の骨格をロボットに落とし込むという手法なのですね。

大張:動きについてはそうです。でもやっぱりロボットは顔が命ですね。『ダンクーガ』の時に村上(克司)先生にも「ロボットの顔は美形に描け」といわれました。自分のデザインの師匠ですよ。「あなたの描くロボットの顔は良いよ」といっていただけたのは嬉しかった。乗るキャラクターによってロボットの顔を変えて描いていたのも褒められましたね。

——その時から、ロボットは大張さんにとってキャラクターそのものだったわけですね。

大張:村上先生は描かれた画に対して、「格好悪い」もしくは「オールOK、格好いい」ってどっちかしかない。きちっとダメ出ししてくれる大先輩のデザイナーでした。自分は単純に先生のファンなので、それが嬉し過ぎて、かつ仕事として面白かったんですね。ちなみに『獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ』はコラボレーションで作られたデザインなんですけど、ヒューマノイド時の頭部やリアバースは、村上先生ならこうすると思うて描いたんです。あれは楽しかったです。

——大張さんはよく設定にないディテールをメカに追加したりされますよね。あれはどういった経緯でやるようになったんですか？

大張:『ダンクーガ』の時に、スケジュールが厳しくてぜんぜん動かせなかったんですよ。その代わりに止め絵の密度を上げるためにとにかく描き込もうと思ったのが最初ですね。丸い穴を開けたりハッチを描いたり、モールドを追加していったんです。

——たとえば松本零士さんと「メーター」、出淵裕さんと「丸穴」など、一流のメカデザイナーにはそれぞれに“必殺技”がありますね。

大張:自分のはたぶん、側面にハニカムパターンのあるハッチだと思います。勇者シリーズでも使われたりしています。

——関節とか装甲の隙間の内部構造的なものを描き込まれることがよくありますよね。あれはどういったところから着想されるのでしょうか？

大張:旅行先で遊んでいる時や温泉入っている時に、「ああ、こうしようかな」って、思いつくことは多いです。自分が過去に体験したものからインスピレーションが湧いてくる感じかな。でも、たぶん自分の中にあるものの30%くらいしか出せていないと思います。本当はもっと面白いことを考えてはいるんですけども、画的なものでもそれが上手く出せない。そこをどうやって形にしていけるかが自分のには課題ですね。やっぱり、オリジナリティとか個性を出していきたいですからね。

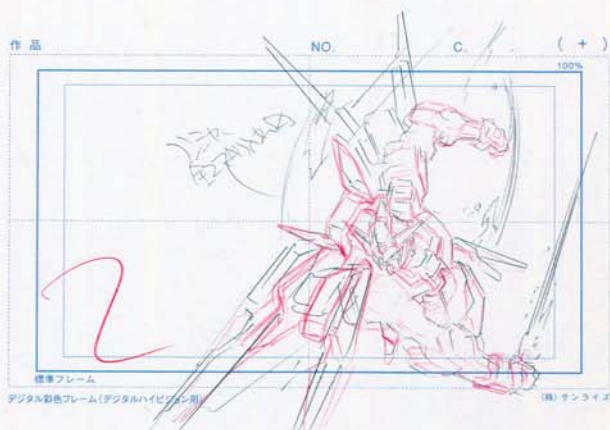
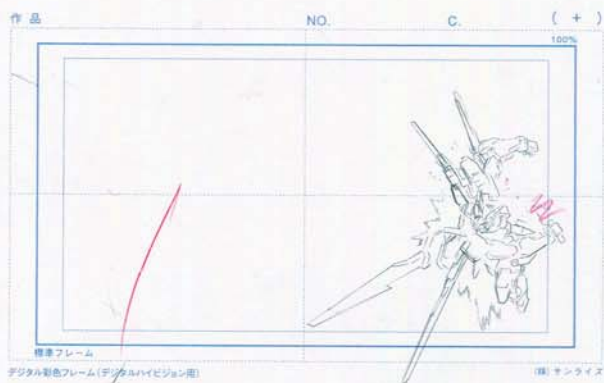
——オリジナリティっていうのは根幹にあるスピリットなんですね。

大張:あまり人のマネはしたくないんです。メカというよりはロボット、特にスーパーロボットが好きなんです。キャラクターも描けますけど、やはりロボットが描いてて楽しいんです。動かした時、派手で画面映えますしね。



※伝説の勇者ダガー
TVシリーズ。1992年 サンライズ作品。勇者シリーズの第3作で、主人公・高杉里史が8体の勇者ロボの隊長となり、侵略者レッドロンと戦う。

※デリー・ボガード
SNKのゲーム『餓狼伝説』の登場キャラクター。これを原作とするアニメ『バトルファイターズ 餓狼伝説』(大張氏が監督、キャラクターデザイン)では主人公として描かれた。



■二次元から三次元へ

——大張さんのメカの描き方って、アニメ史に残る一種の発明だと思うんです。設定通りに描いていたら普通のロボットになっていたところを、力強く描くという手法。勇者シリーズはそれから道徳なく発祥されていると感じます。

大張:勇者シリーズって、当時は今みたいに評価されるなんて思ってたんですけどね。今思えば90年代は勇者の年でした。

——玩具メーカーも当時のロボットを今と違って商品化しています。しかも、当時の画面に表れていたテイストを盛り込んで。やっと立体が大張さんの画に迫りついてきたって感じですね。大張さんのには、自分の生み出したものが立体化されるというのはいいかげんですか？

大張:もう、嬉しくてしょうがないですね。コンパチブルカイザーがプラモデルになった時も感激しました。何度も監修しましたが、いざランナーにはまったパーツを見て「やったあ!」って思いました。あと、僕は超合金が大好きなので、携わった作品の超合金アイテムにも感動しましたね。厳密には、自分のデザインじゃなくて僕はアレンジしただけですが、今後自分のデザインが100%反映されて超合金になったら最高だな、と思います。自分の夢ですね。

——立体物でのフォロワーも多いですが、実際アニメーターでも大張さんの画を意識してらっしゃる方って多いんじゃないかと思うんですが。

大張:リスペクトされるのはもちろん嬉しいです。そして、もっとロボットを描く人が増えて欲しいですね。やっぱりアニメは手描き絵のロボにもっと頑張ってもらいたいですよ。だからスパロボも、意地で2Dやりました。

——3DCGで描かれるロボットではちょっと物足りない、という声も聞きます。

大張:やっぱり手描きがいいということなのでしょうね。でも、手描きのメカニック作画は非常に手間がかかりますから。それもあって3DCGで量産できるようにしたい、という流れも見えますね。

——そもそも二次元でメカを描ける人が育ちにくい状況になってますよね。昔はアニメーション作品って玩具メーカーがスポンサーでして、必ずロボットが出てきたものですが、今はそうでもないですからね。子ども向け作品にはまだ多いですけど、それもほとんど3DCGになっちゃいました。

大張:そうですね。『超速変形ジャイロゼッター』には僕も「キメライガー」のデザインに参加させていただきました。

——『ジャイロゼッター』は普段3DCGなのに、大張さんのロボだけ全部2Dでした(笑)。でも、たとえば二次元を極めたアニメーターさんが3DCGを手がけると、また表現も違うかもしれません。

大張:自分がやるならこうしようっていうプランはありますよ。いずれどこかでやろうって思ってる。キメライガーの初登場シーンは山根さん自ら作画してくださって、やはり手描きの良さを再認識できました。次は自分の作品でやりたいですね。

——大張さんの描かれるアニメーションだと、着地のシーンを見ても重量感を感じるじゃないですか。カメラのブレとかもそうなんですけれど、そういうテクニックが3DCGだと表現しにくいのか、まだちょっと追いついていないといわれます。

大張:アニメーターが張り付いて、3DCGのオペレーターをフォローすれば変わると思います。自分がもしやるとしたら、合体前は3DCGで、合体シーンは2Dと3DCGのハイブリッド。そして合体後は2Dとか、そういうアプローチをしてみたいですね。『スーパーロボット大戦』シリーズでも、リオンとか戦艦は3DCGで描くけど、ロボだけは2Dにこだわってやってたんですけど、あれをもっと進めた感じがですね。

——戦艦のようなものであれば3DCGでいいかなと思います。が、やっぱり手足があるロボットは……。

大張:SRXはさすがにちよつと線が多かったんで、3DCGと2Dのハイブリッドにしました。コアのロボットは2Dで、プラスパーツは3DCGなんです。そういう感じで2Dと3DCGを同居させているんです。

——すでに3DCGの方面でもいろいろと実験をされているんですね。

大張:実験して、確証が得られたので次回の自分の作品で実践したいと思ってます。みんなはそれぞれのカットに対して、これは3DCG、こっちは2D、と分けて作ってたんですけど、自分としては画材の1つとして3DCGを使いたいの、カットのうちこままでは2D先行だけど、ここからは3DCGで、という感じで境目なく融合させると面白いと思うんですよ。

——あくまで画の面白さを重視して、使い分けるわけですね。

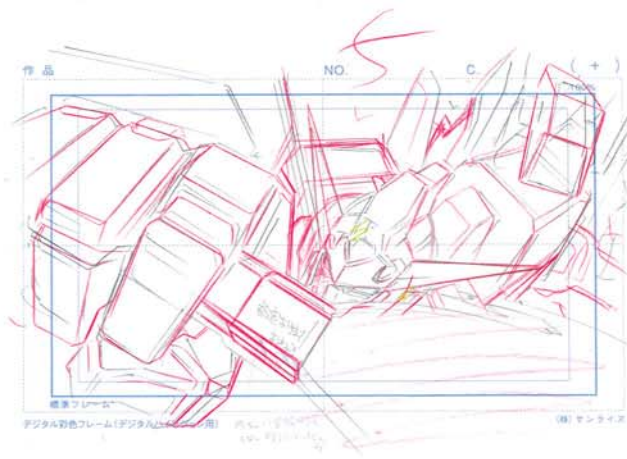
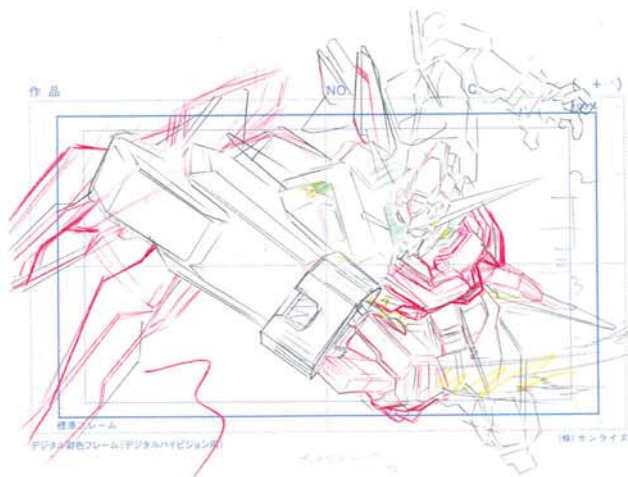
大張:『スーパーロボット大戦』シリーズでは、合体モデルのバースエフェクト版というのを用意しました。SRXは目が吊り上がった「大張プロポーション版」モデルを3DCGチームの監督さんが作ってくださって(笑)。後半に出てくるのはこのバースがついたバージョンです。本当に色々実験できました。



※コンパチブルカイザー『スーパーロボット大戦』シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。

※超速変形ジャイロゼッター2012年から放送中のTVアニメシリーズ。自動車がロボットに変形するバトルアニメで、実在の車種も数多く登場する。

※SRX『スーパーロボット大戦』シリーズなどに登場するオリジナルデザインのロボット。スーパーロボットでもあり、リアルロボットでもある。



■業界はロボット絵描きを求めている！

——メカを描きたいと思っている人たちにに対してアドバイスなどはあったりしますか？

大張：好きに描いてほしいですね。決まった方法はないので、自分の美学を信じてやるしかない。そうでないと新しいものは生まれません。

——ずっとマネばかりじゃダメだと。

大張：確かに自分のフォロワーさんは多いのかもしれませんが、そこから一歩突き抜けて新しいものを作してほしい。自分が二十代の前半で作った『勇者プロポジション』といわれるスタイルが現在までずっとそのままきちやっているでしょう。新しいのが出てないので、これはマズいと思っているんですね。これに代わるものを3DCGじゃなくて、2Dでやってもらいたいんですよ。

——大張さんは先ほど3DCGをやってみて、色々やりたいことがあるっておっしゃっていましたが、3DCGで2Dの停滞している表現を打開できると思いますか？

大張：3DCGはブランド化が難しいんですね。これはこのスタジオで誰々さんが作ったCGだ、っていう個性が出にくい。エフェクトのフォルムも簡単にコピーされて、すぐみんな同じになってしまわないですか。

——ということは、手描きにこだわるのは、個性を出すためですか？

大張：そうですね。若い世代から天才が出てきてほしいですね。『スーパーロボット大戦』シリーズの開発現場が頑張っていて、あそこのアニメーターとかクリエイターからすごいのが出そうだなと思ってます。自分もコンバチブルカイザーとかやって、スタッフとして開発現場を見ているので「凄いな、この人！」って、本当にビビる人はいますよ。画の描き方とかエフェクトのフォルムとか画のタイミングとかが絶妙過ぎて、あの境界で確実になにかが起きていると感じます。

——その人をアニメーターに引っ張ってきては？(笑)

大張：OPとかバंकとか、戦闘シーンのカットインとかやってほしいですね。『スーパーロボット大戦』開発チームとは仲が良くって、いい感じで影響し合っている感じです。『第2次スーパーロボット大戦OG』でも、アニメーションからフィードバックしているカットインもありますからね。

——じゃあ注目のクリエイターがそこから出てくるかもしれないんですね。大張さんは『ダンクーガ』のときに18歳とかの頃なんですね。当時は「こいつ使えるから使っちゃおう」っていう感じだったのが今はないですね。

大張：そうかもしれませんね。でも、今、身近に昔の自分みたいなのがいれば使いますよ(笑)。

——大張さんは30年近いキャリアがありますが、端から見ても速いかなんかに感じられるんですね。我々が知っている大張さんの作品は初期の頃から現在までずっと一本の筋で貫かれているような感じがしています。

大張：メカ側倒ではなく、キャラクターものもやったし、演出も経験しましたから、変化を楽しめたのはあると思います。

——大張さんにはアニメーターとしてこれはまだやってない、やり残していることってありますか？

大張：『薄桜鬼』は楽しかったので、時代劇ものという幕末ものにもまた参加したいですね。

——時代劇も題材としては古典ですけど、演出の仕方としては最先端だったりしますよね。見方の切り方などもそうですし。そういう意味では大張さんがやったら面白いものが見られそうな気がします。

大張：ロボットものと通じるものがあるんですよ。新撰組が好きなので『薄桜鬼』は特に面白くなって思っているんです。

——新しいジャンルのお仕事はもちろんですが、大張さんにはぜひ毎週ロボットが動きまくるような作品もやってほしいです。それがないとロボット文化が壊れちゃいますから。

大張：自分はデザインもしますが本分はデザイナーではなくて、あくまでアニメーターなんです。だから、そこにあるデザインをいかに動かすかが大事なわけです。同じデザインでも動かす人間によってまったく違ってくる。そこがロボット作画の醍醐味ですね。これからも、己のスタイルを極めるべく、努力し、進化したいと思います。

——今日はありがとうございました。

大張：皆さん、自分の画集を手にとりていただいてありがとうございます。

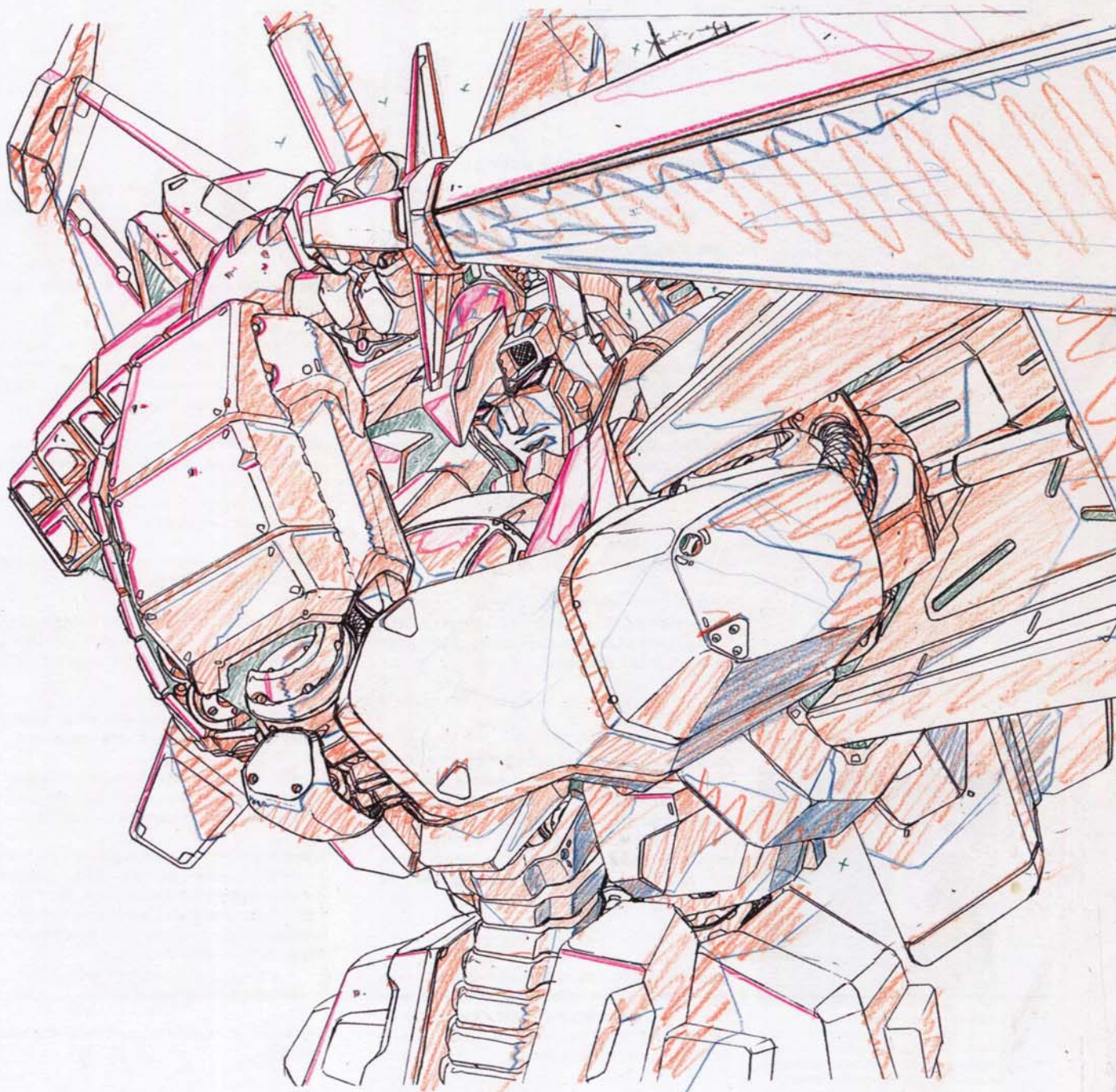


※第2次スーパーロボット大戦OG
『スーパーロボット大戦』シリーズのうち、オリジナルのキャラクターやメカのみで構成されるシリーズの第2弾。初のPS3向け作品であり、画面の解像度が従来作品よりも向上し、よりダイナミックな演出が楽しめる。

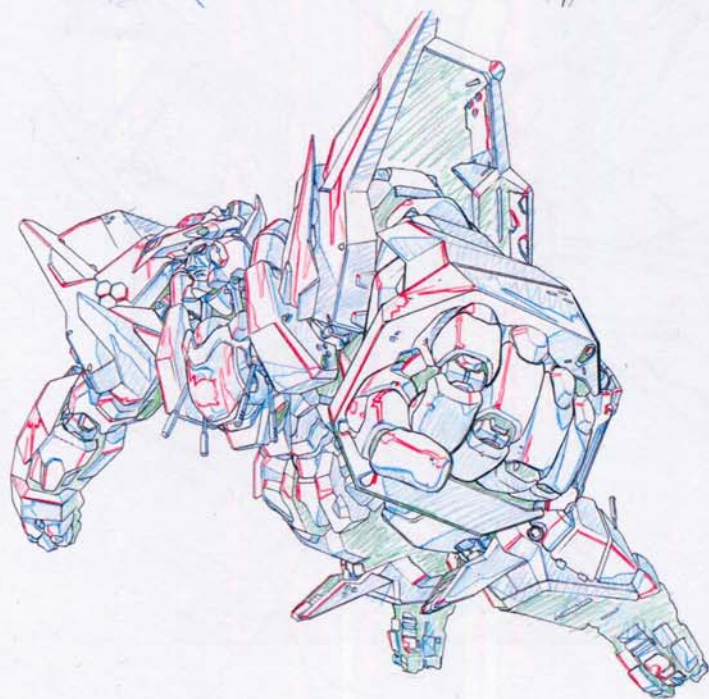
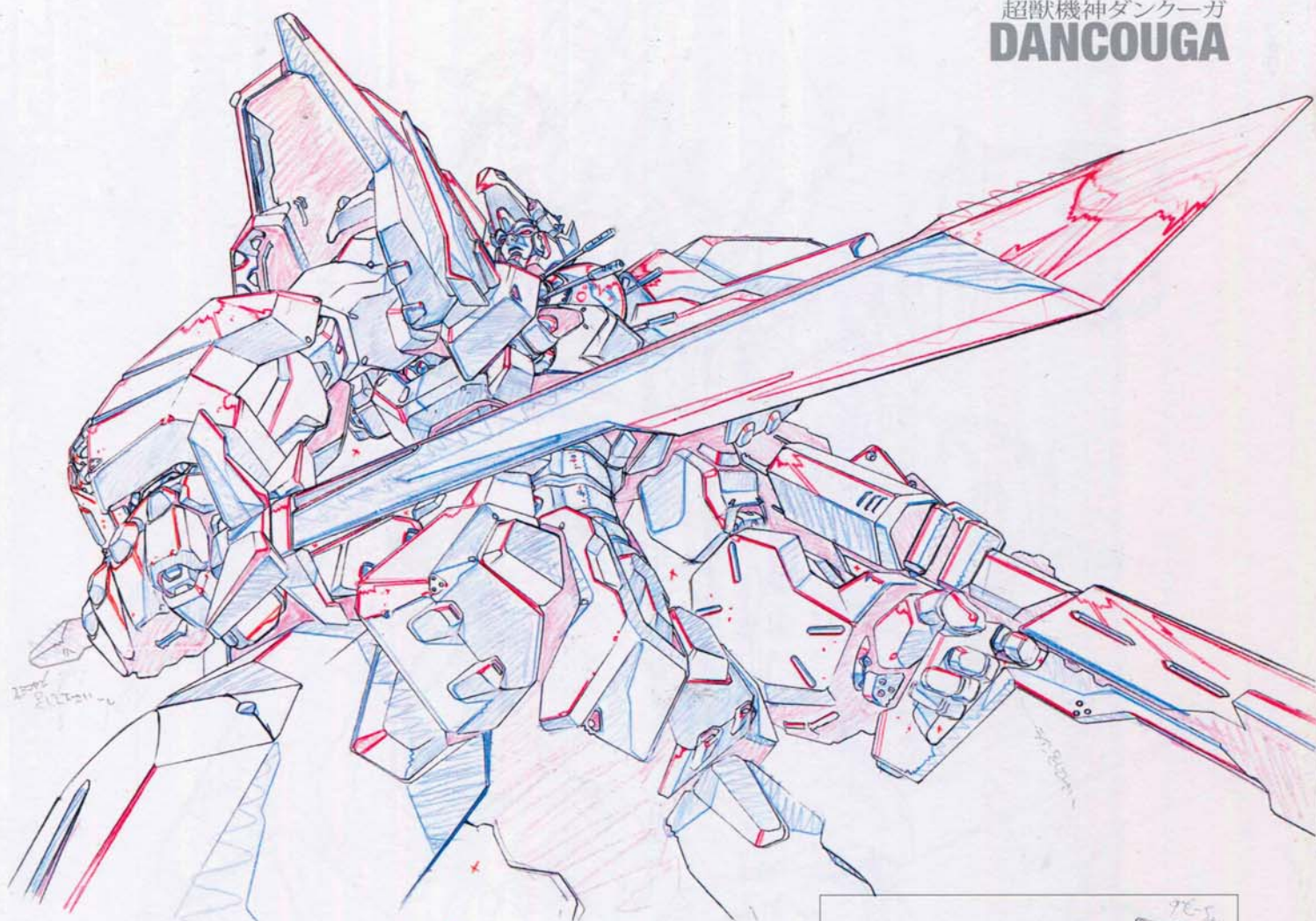
OBARU MASAMI GROUNDWORKS

原画集

ここに集めたのは、大張正己によるアニメーション用原画である。原画は最終形である映像作品に至る絵の設計図とでもいうべきもので、我々が普段、大張正己の仕事として目にする美しく仕上げられた映像やイラストといった完成体とはまた違った魅力に溢れている。絵描きがエネルギーをぶつける“過程”の記録であり、見る者にある種の生々しさを訴える。ロボットの絵を上手く描きたいと思っている人たちも、この原画から大いに刺激を得られることだろう。原画は完成型ではないがゆえに後世に残りにくい。このように当時の原画が残っていることは大変貴重なことだ。

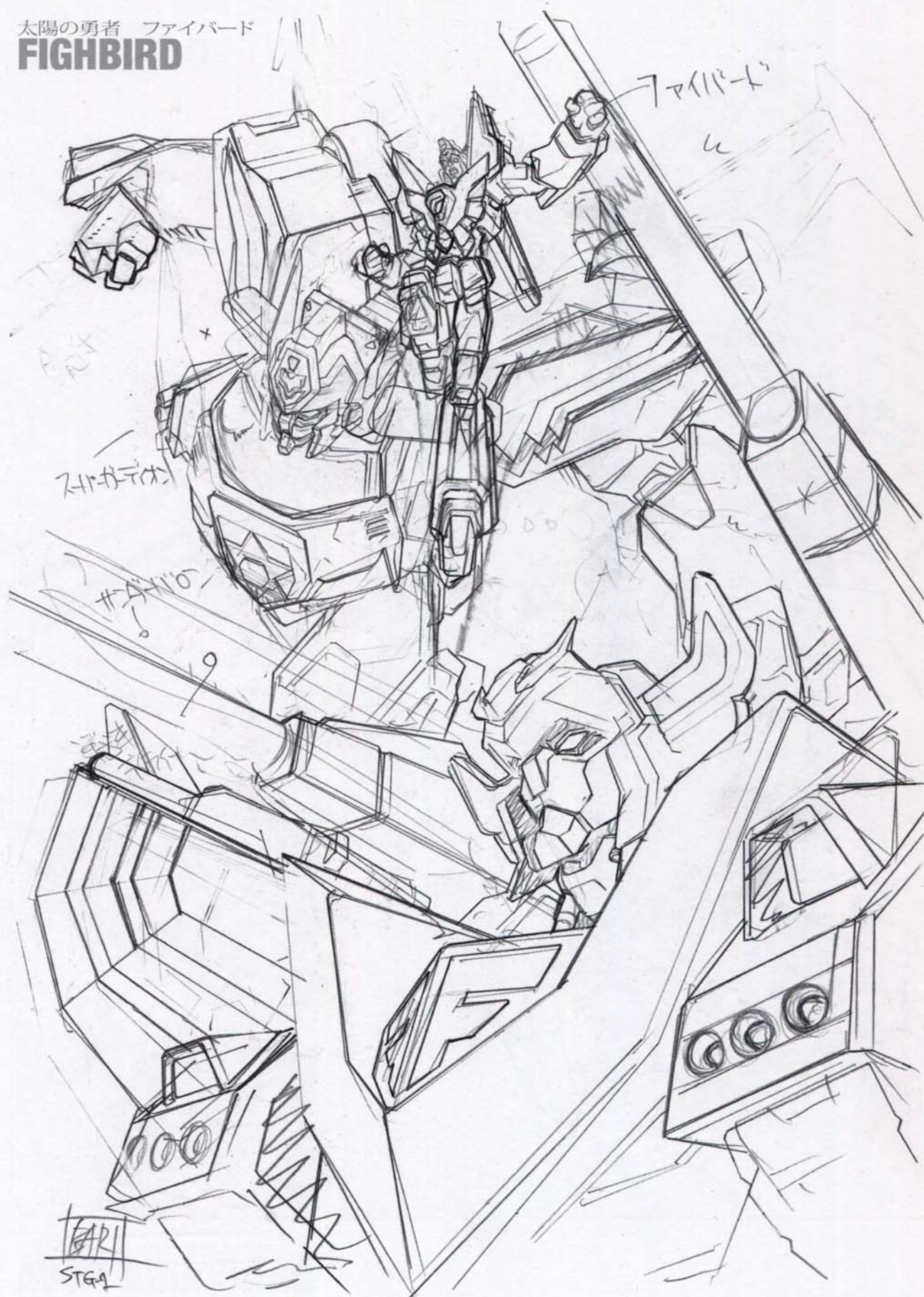


超獣機神ダンクーガ
DANCOUGA

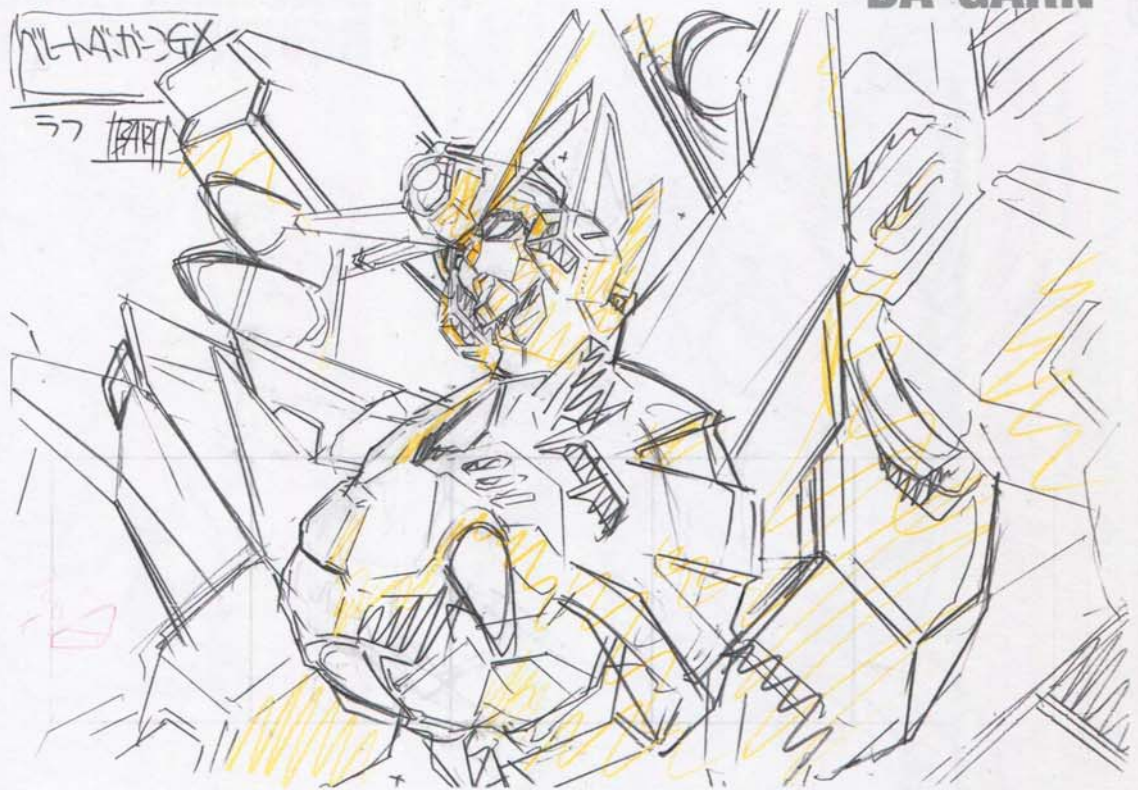


獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ
DANCOUGA NOVA

太陽の勇者 ファイバード
FIGHBIRD



伝説の勇者 ダ・ガーン
DA-GARN



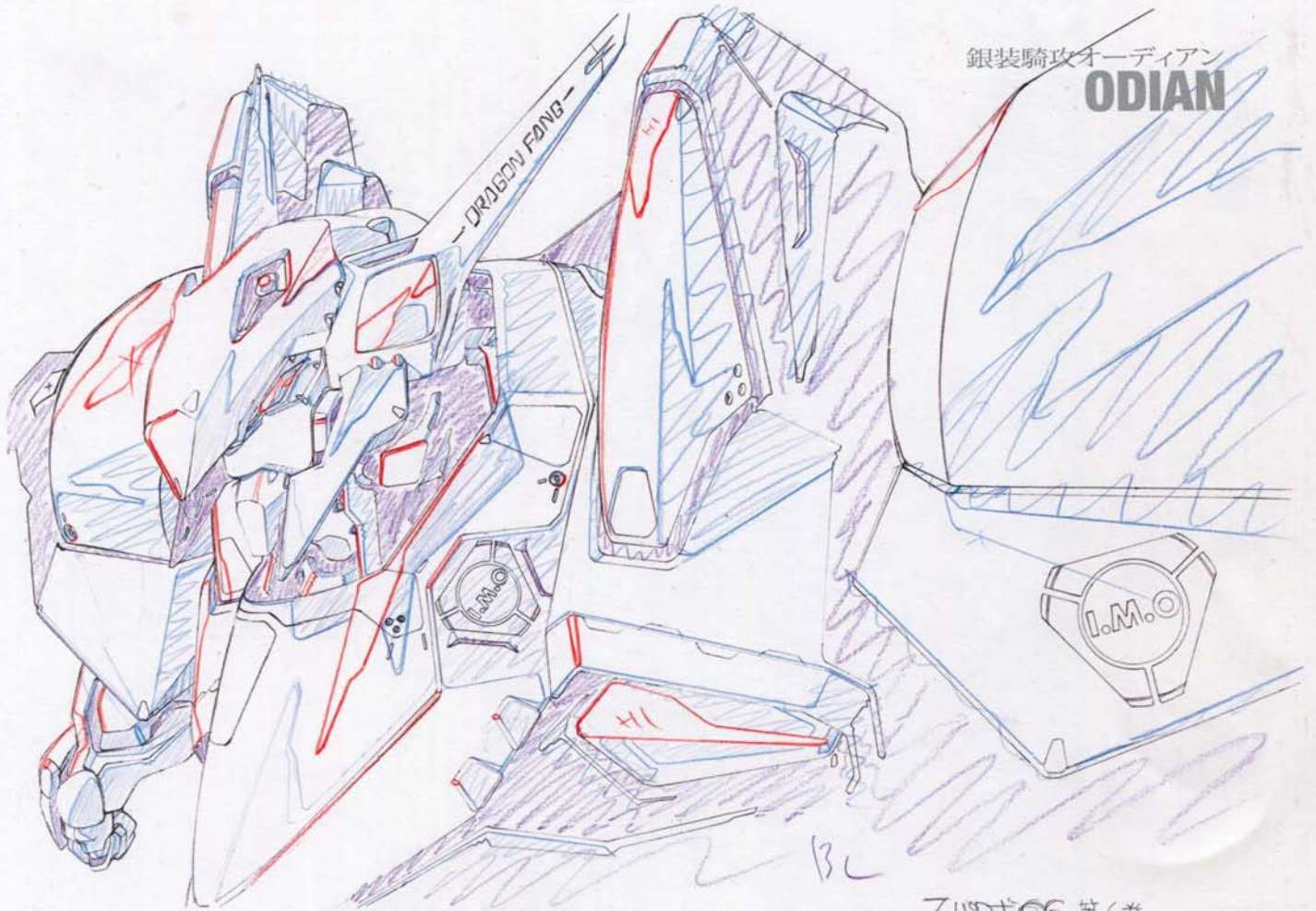
ダイターン 3
DAITARN 3



マシンロボ クロノスの大逆襲
**MACHINE ROBO:
REVENGE OF CRONOS**



破邪大星ダンガイオー
DANGAIOH



銀装騎攻オーディان
ODIAN



ニームアザビ
ザビ



スーパーロボット大戦OG 第6巻
34.157

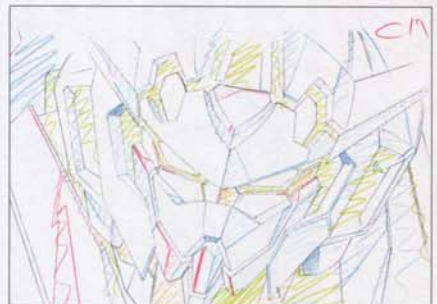
スーパーロボット大戦OG
SUPER ROBOT WARS



B2



B3



B4

機動戦士ガンダム AGE
GUNDAM AGE

機動戦士ガンダム F91
GUNDAM F91

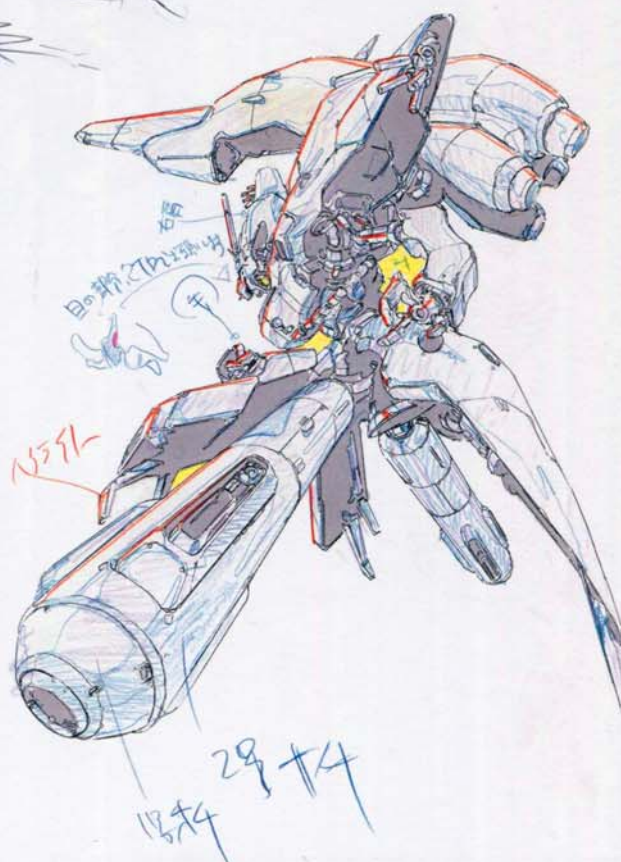


4 3241

31 241



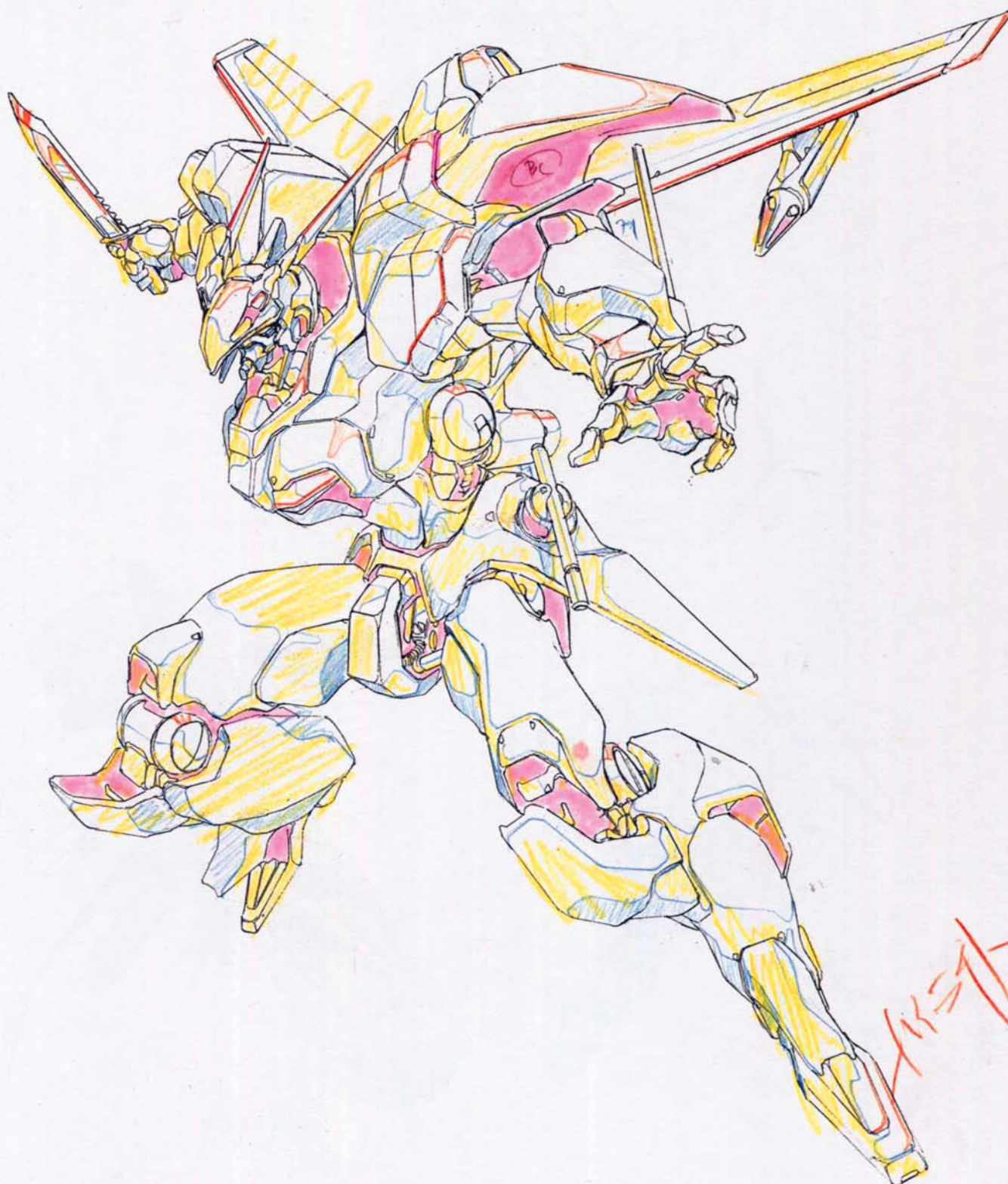
中核を保持し、
711-241-241

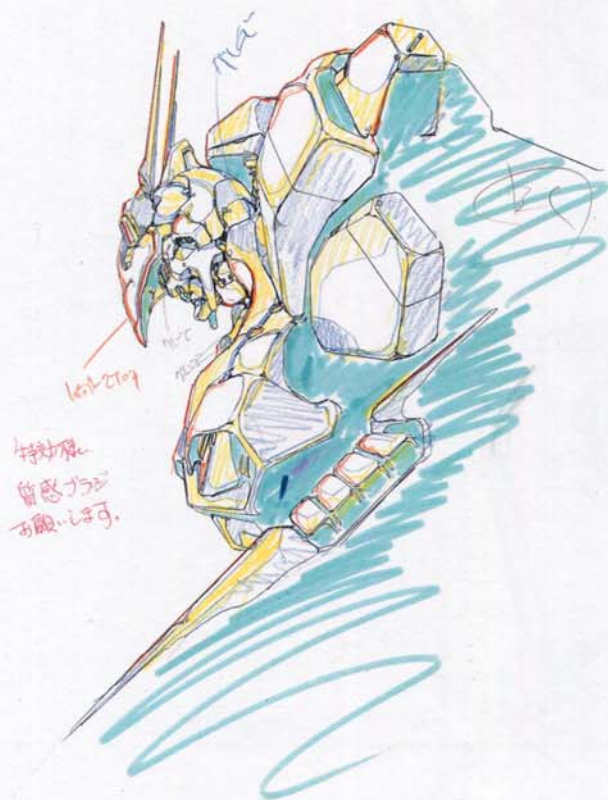
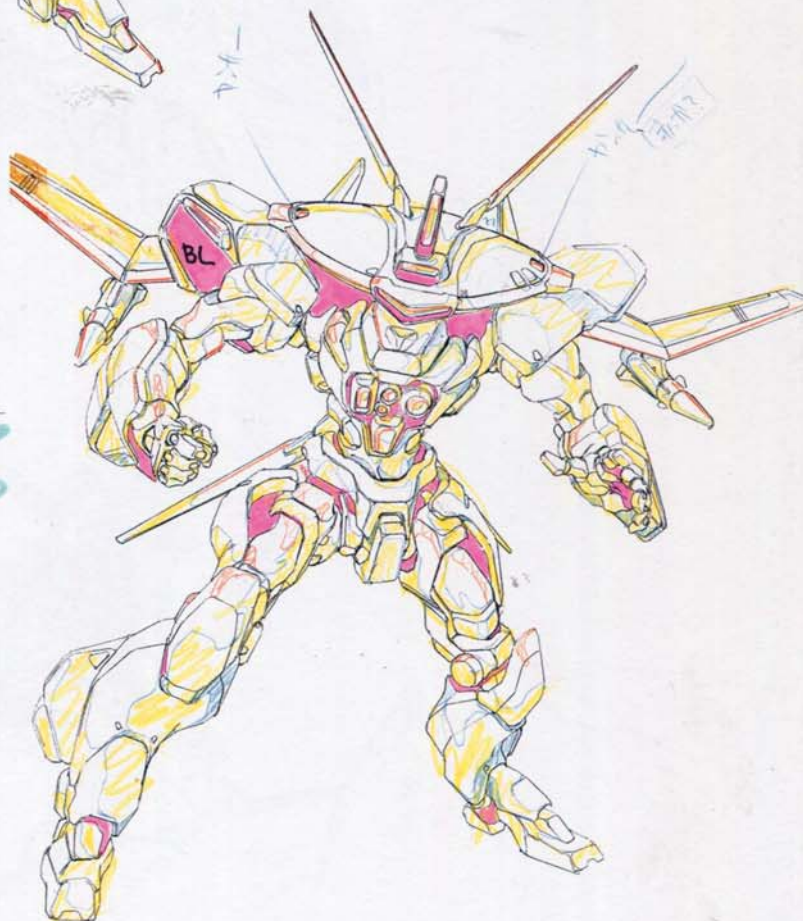
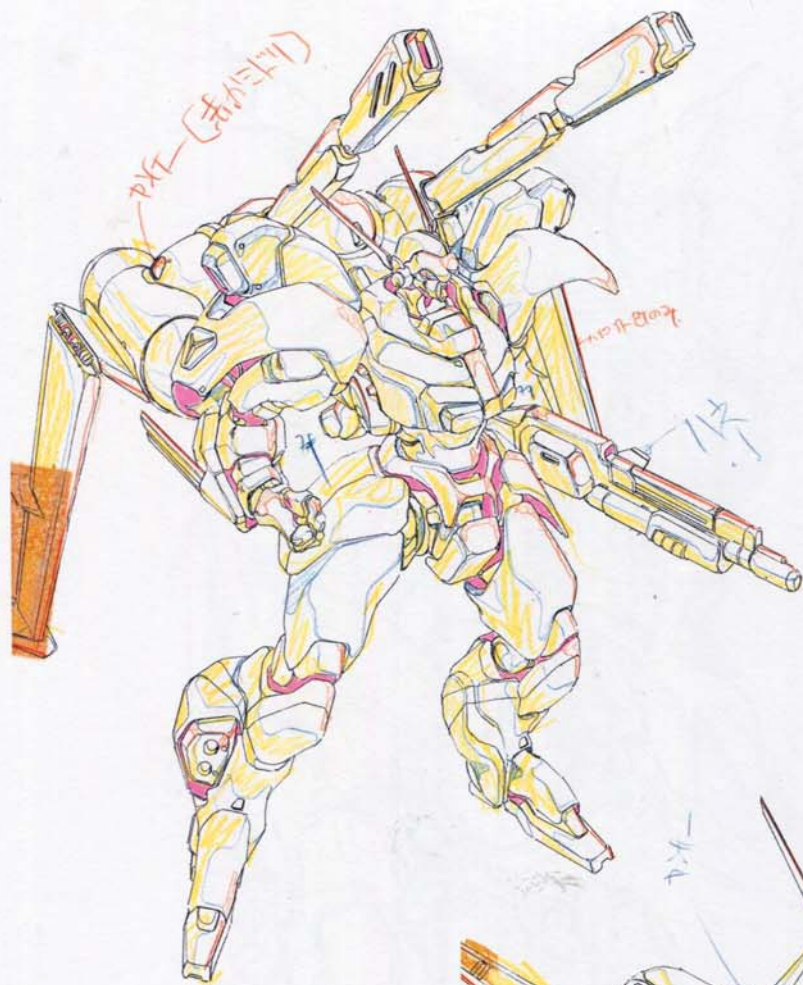


機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTACK

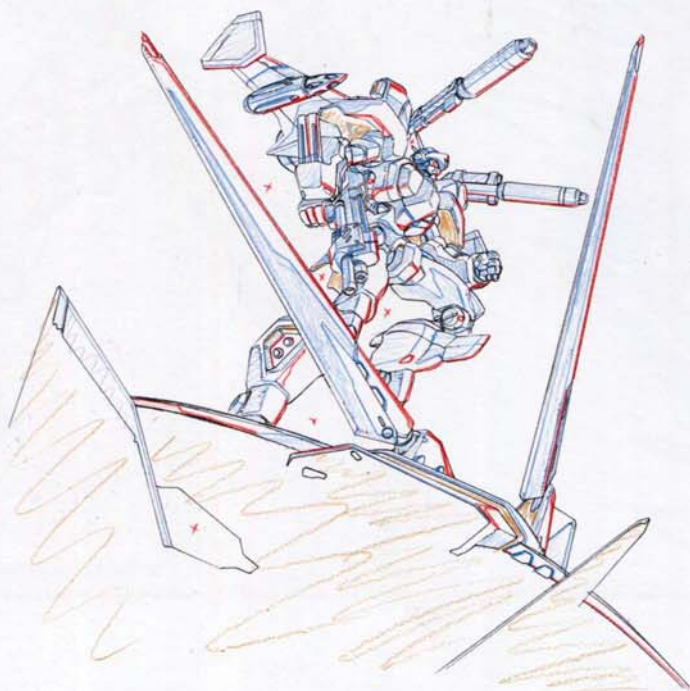
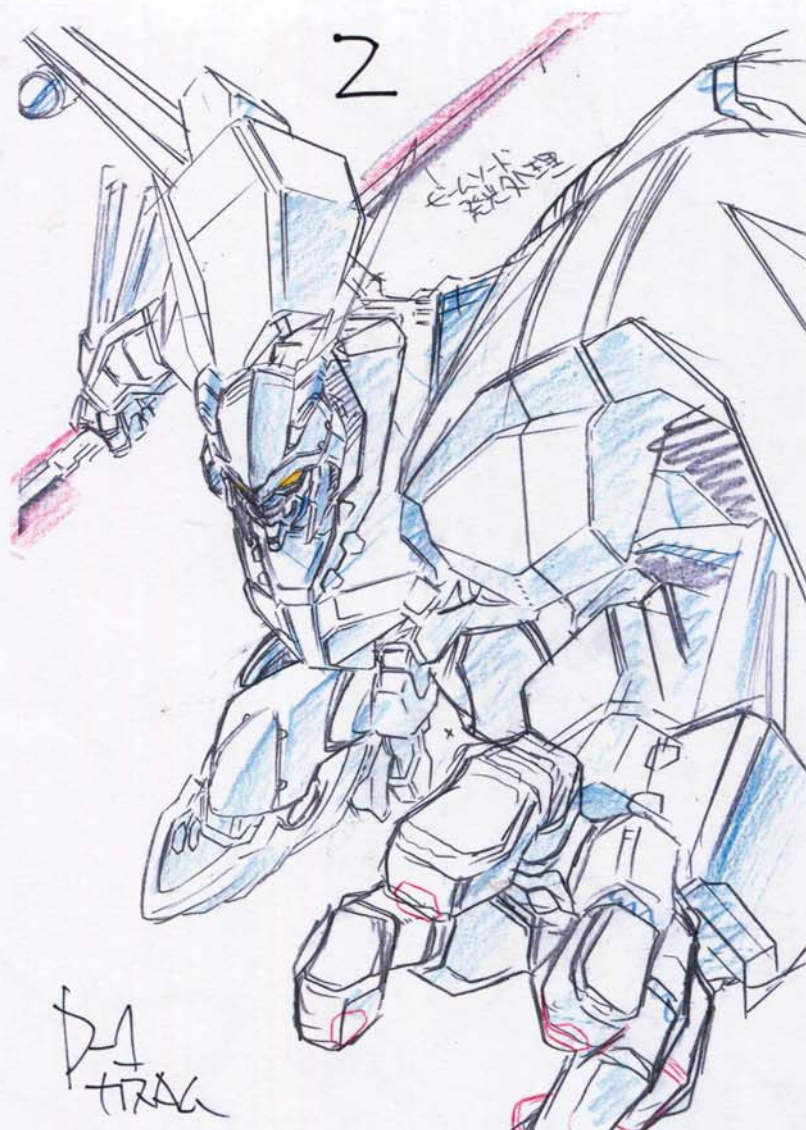
機甲戦記ドラグナー
DRAGONER



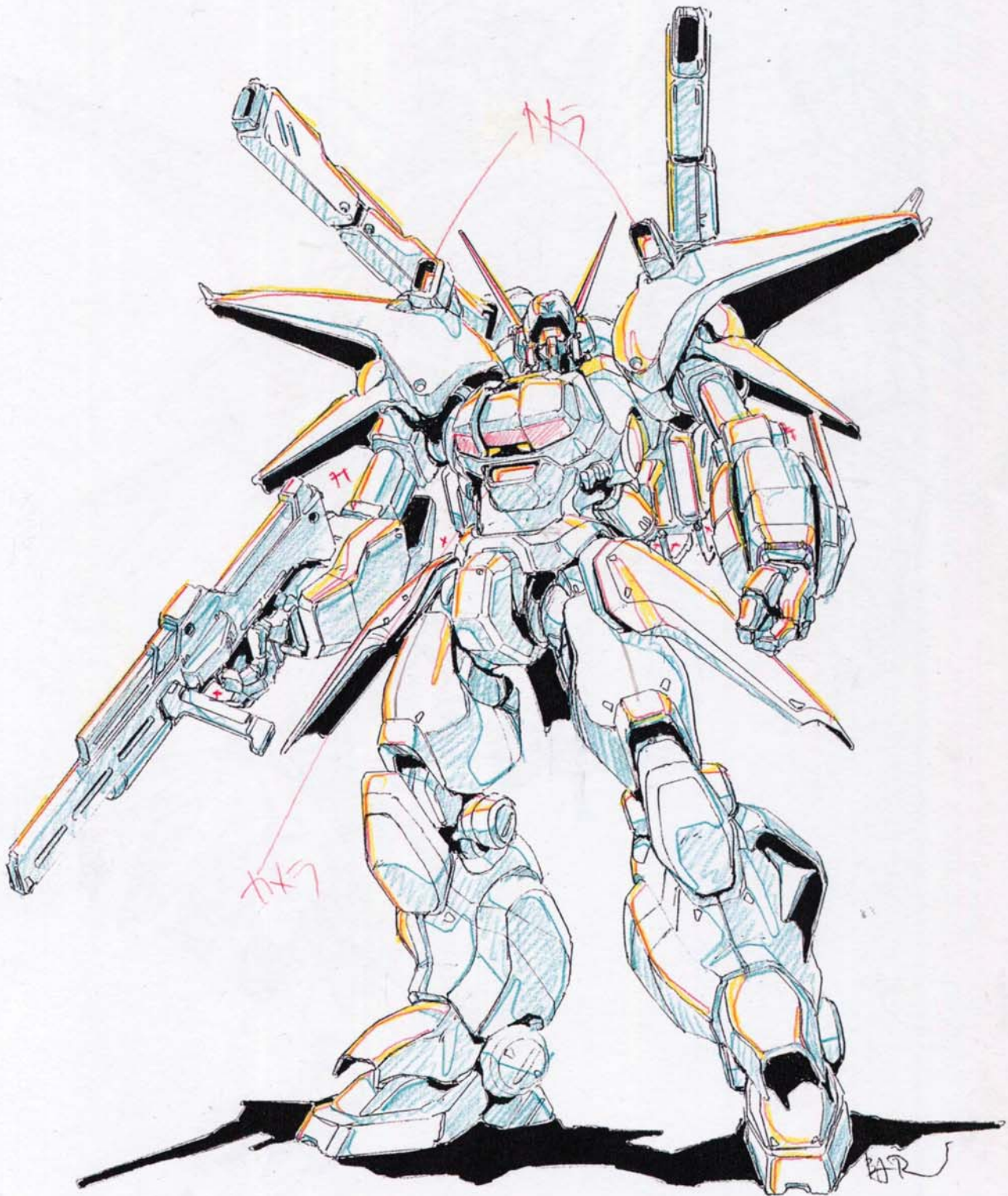


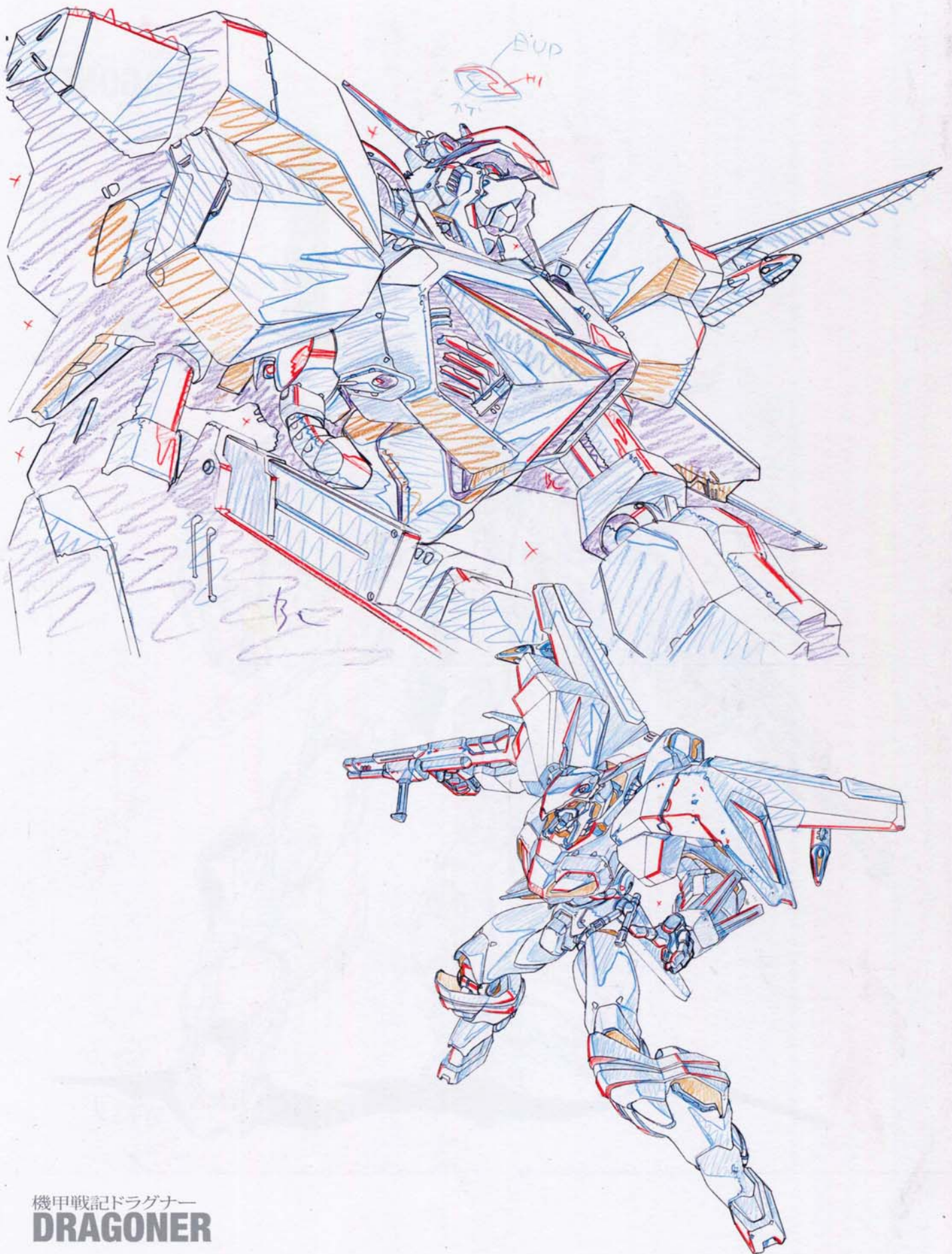
パイプ

パイプ

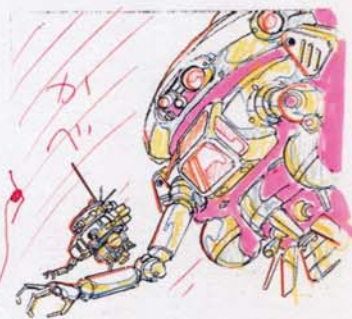
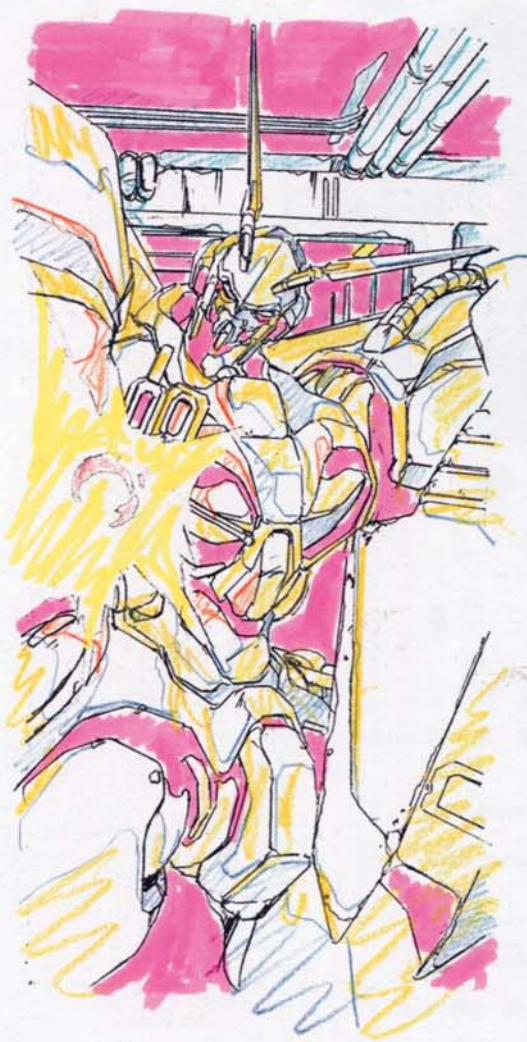


機甲戦記ドラグナー
DRAGONER





機甲戦記ドラグナー
DRAGONER



特效カ様

☆ 爆発と銃の発砲部分
にブラシをお願いします。

☆ この部分のカベ
汚れブラシをお願いします





大張正己 画集 ロボ魂—ROBOT SOUL—

2013年8月7日 初版第1版発行

編集 クロスコンテンツ編集部

製作 GA Graphic

カバー イラスト/題字:大張正己
仕上げ:花尻和子
特 効:村上宣隆(旭プロダクション)

スペシャル・サンクス 向猛(株式会社サンライズ)
伊藤由紀子(株式会社ジェー・シー・スタッフ)
寺田貴信(株式会社B. B. スタジオ)

発行者 小川 淳

印刷・製本 錦明印刷株式会社

発行所 ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
電話03-5549-1201(営業部)

落丁本、乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価は、カバーに記載されております。
<http://www.sbc.jp/70034/>
本書に関するご意見ご質問は、上記URLからお寄せください。

©大張正己
©SOFTBANK Creative Corp. 2013 Printed in Japan

ISBN978-4-7973-7003-4

大張正己 画集

ロボ魂

— ROBOT SOUL —

マイカに

大張正己画集

ロボ魂

— ROBOT SOUL —



© サンライズ

 SoftBank Creative



Natural-Born Robot Master

「オーバリズム」全開!!

“大張正己”作品集

「勇者シリーズ」「ダンクーガシリーズ」「スパロボシリーズ」など122点のカラーイラストを収録



大張正己画集

ロボ魂

— ROBOT SOUL —

ISBN978-4-7973-7003-4

C0076 ¥2600E



9784797370034

定価 本体2,600円 +税



1920076026003

SoftBank Creative

©サンライズ

大張正己 画集

ロボ魂

— ROBOT SOUL —

『バリメカ』夢の共演!! インタビュー&コメンタリーも掲載



©サンライズ



©サンライズ



©PRODUCTION REED 1985



©2004 大張正己 赤松和光 GONZO
/ ガラウィオンゾグワイ製作委員会



©創通 サンライズ

SoftBank Creative